电子游戏软件



特别策划

审判格斗游戏

FTG的新世纪

极道研究

心跳回忆3
莎木2
奥伽战争外传
异度装甲
ICO

攻略人行道

勇者斗恶龙4
魔法假期
超级马里奥A2

无双报导

鬼武者2 PS2
最终幻想11 PS2
生化危机 NGC
幻想水浒传3 PS2
樱大战4·恋爱吧少女 DC

2002
GAME风景线
3

赠 次世代台风光盘


到底哪家是最强！
主机性能大比拼
DC 街头涂鸦 VS XB 街头涂鸦未来版
PS2 鬼武者2 XB 幻魔鬼武者 ……
到底谁的游戏棒！
游戏类型大比拼
ONLINE在线游戏 NGC PSO VS PS2 FF11
3D FTG格斗游戏 PS2 VF4 XB DOA3 ……
到底哪个适合你！
驾舱游戏大比拼
DC 高达外传 VS PS2 武装雄师 激战篇
PS2 GT赛车3 DC 梦游美国 ……
PC、VCD 完全通用光盘！带您步入游戏业界最前瑞！
更多精彩内容尽在
电玩新势力
VOL.1-5 特别定价 6.80元
邮购地址：北京6129信箱 邮编：100061 电话：010-64472177 邮费免取


PS2
XB
GC
DC
主机游戏大比拼!
次世代台风
全面来袭
不可抗拒
电子游戏软件
电玩新势力
联手出击!

编辑手札

杂志改版算来已经进入第三期，总结起来有许多值得反思与改进之处，“整容手术”还得做。可以肯定2002年将是《电软》变化最大的一年，而这些变化将不仅仅是目前所看到的这些，编辑们已经拧成一股劲，势必令读者朋友们真切的感受到“电软POWER”。

东瀛那边最近刮过来不少飓风。第一阵当属VF风，这阵风把几位小编给吹得一时找不到北，整天除了乒乓乱响的厮杀声就是你来我往的“挑衅滋事”，反正是没有消停的时候。第二阵风是PS2、GC风，这两大主机相继决定在大陆建厂投产，看中的就是劳动力的廉价，降低成本为日后降价做准备，也不知道是好事还是坏事，主机生产近在眼前却买不到代理行货，真是讽刺的可以。第三阵是日元贬值风，要说这风刮的可够邪乎的，闹的市场行情都难洞悉，水货正版价格不稳定，保不齐今天拿到的碟明天是个什么价钱。

看来现在的形势真是纷繁复杂，而以上所说的也仅仅是冰山一角，业界每天都发生着各种大事小事，想要在这充满诱惑与机遇的市场中摸出些道道，就一定不要错过《电软》啊！



↑每天下班后都可以听到震耳欲聋的厮杀声，编辑们为了VF霸主的位子争得头破血流，场面惨不忍睹。

风林



●每月VF闲话：总算可以省去跑大老远路打VF的痛苦了，虽然PS2版移植得与街机还有些许差距，不过不用去买昂贵的硬币，在家用VF专用摇杆就可以无限CONTINUE（笑）进行“魔地狱”练习，实在是爽呆！！目前正在苦研的人物是：舜帝、杰克以及结成晶。为此还特地买了新的记录卡，以备在家与单位天天精进，早日成为编辑部VF霸主，阿门——

●2月的GC有两款游戏值得购买，一款是街机足球天王“VR射手3”，另一款则是任天堂的“动物番长”。买定！

●玩罢“GT赛车概念”后，真不知还有什么赛车游戏能够撼动其霸主地位了。虽然比较于“GT3”简单了许多，但游戏依旧是那么好玩，满足满足！

●TECMO“零”真不错，直接导致风林对恐怖游戏的好感度再次上升……

●鞋子到底是买阿迪达斯还是匡威好呢？

●还不下雪，没有雪仗打的冬天好无聊啊……

●“风林影集”将陆续向大家披露一些不为人知的秘密……比如……啊（被扁）

宇部



大家节日过得不错吧？宇部在GF的威慑陪伴下，还是去了“购物天堂”。虽然3大主机最终只入手1台Q（松下版GC），但HongKong之行还是让俺大满足了一回，“购物天堂”的美誉名不虚传（有些商品折扣得惊人）。旅途中除了女友还有台GBA与俺相伴，配带一盘FC合辑游戏（是用模拟器将FC游戏作成GBA的文件格式,有烧录卡的玩友都可运行）。也许不是宇部的怀旧心理在作怪，玩《空魂》（最终任务）、《恶魔城》和《忍者花丸》时，还真是很投入而不只是为了找回当年的美好“游”忆。GF则沉醉于《兵蜂》与《火箭车》的世界里，且感叹手掌机的便利可爱之处。

返回同行中又多了一个粉色透明的“佳人”……

天师



最近GGB作战受挫，地狱之GREECE攻防（普版）需重新摸索装备，以TYPE 13清版天语尚需时日（放弃预定中？）——日本全国范围，有19人打通此关——而为了取得好成绩，大赛入围的前40名选手每日以E-MAIL互相传达“技战术”和“敌细节”——赛后，就连累计7场14关战斗综合排位第一的达人也对各地战友给予自己的帮助而感慨不已。

差距是多方面的。唯一能够找齐的是，看过高手应GA之邀的“留言”，天语确认自己已获得GGB最高感动。“达人”之路何其艰辛，而玩家手中的游戏资料又何其匮乏！我们中国人的“梦美世界第一”来之不易啊！

对于硬核游戏而言，不但要精研攻略，往往还需“拜师讨教”才行。天语“攻略是这样炼成的”一文，结合日本先进攻略制作法，对一些问题进行了探讨，请见本期格斗天书。最后，玩VF4，必须买摇杆。

Shadow Phoenix



（续上期）

2001年的“最佳”悲剧：USA世贸被毁和连绵战火的阿富汗，无论是起因还是后果，恐怖的袭击还是武力的报复，人民的血汗都挥洒成河……（推荐：和平是难得的，千万不要践踏！）

“最佳”喜剧：中国三大喜事：申奥成功、入世成功、进军世界杯成功，令所有中国人感觉真正扬眉吐气的时候到了！（推荐：申奥成功时自己不由自主地激动和满街的互相祝福）

另外本人的隐身忍术已经练到第8段（一共10段，最高段就是销声匿迹了啊！），画廊在黑白页已经看不到全貌了，只有在彩版中和大家分享一下不精忍术的后果了，关于“画廊”的投稿，似乎最近大家都十分懒惰哦，我已经好久没有收到新稿了啊！

有生之年　狭路相逢

电子游戏软件 CONTENTS 目录

2002年第3期（总第92期）



特别策划　格斗游戏派系划分！深入探讨两大3D格斗不同之处！
审判格斗游戏 38

攻略人行道　完全攻略为您指点迷津！万勿错过！
魔法假期 70

游戏研究所　莎木2　游戏隐藏情节和最难入手道具全揭秘!! 32

特别策划　驾舱模拟游戏大比拼　彻底剖析武装雄师与高达0079 44

特别策划　最终幻想 系列小议　热门RPG大回顾完结篇 108

游戏文学　白夜　热门游戏小说继续连载中 本期为第三回 101

GAME INDEX

PLAYSTATION
- 勇者斗恶龙4 —— 74
- 异度装甲 —— 36

PLAYSTATION 2
- 鬼武者2 —— 10
- 最终幻想11 —— 12
- 幻想水浒传3 —— 14
- 太空频道5 PART.2 —— 20
- DUAL HEARTS —— 22
- 心跳回忆3 —— 28
- ICO —— 30
- VR战士4 —— 50
- 旧世界的遗产 —— 96

GAMEBOY ADVANCE
- 奥伽战争外传 —— 37
- 魔法假期 —— 70
- 超级马里奥A2 —— 83
- 索尼克ADVANCE —— 97
- 奇奇怪界 —— 97
- 钻地小子2 —— 98
- 不思议的森·川之垂钓5 —— 124
- 携带电兽LELEFANG2 —— 125

DREAMCAST
- 咕噜咕噜温泉3 —— 16
- 新世纪福音战士 绫波育成计划 —— 18
- 太空频道5 PART.2 —— 20
- 莎木2 —— 32
- 百剑 —— 78
- 街头涂鸦 —— 97
- 超级机器人大战DC —— 98
- 猎头者 —— 98
- 樱大战4·恋爱吧少女 —— 117

GAMECUBE
- 任天堂全明星大乱斗DX —— 96
- 生化危机 —— 120

GAMEBOY
- 星海传说 —— 98

WONDERSWAN
- 最终幻想2 —— 97

ARCADE
- 拳皇2001 —— 48
- 灵魂能力2 —— 122

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。
本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。

- 编辑手札 —— 2
- 目录 —— 3
- 游戏新闻眼 —— 4
- 无双报道：鬼武者2 —— 10
- 无双报道：最终幻想11 —— 12
- 无双报道：幻想水浒传3 —— 14
- 无双报道：咕噜咕噜温泉3 —— 16
- 无双报道：新世纪福音战士 绫波育成计划 —— 18
- 无双报道：太空频道5 PART.2 —— 20
- 无双报道：DUAL HEARTS —— 22
- 中国电玩榜 —— 25
- 游戏研究所：心跳回忆3 —— 28
- 游戏研究所：ICO —— 30
- 游戏研究所：异度装甲 —— 36
- 游戏研究所：奥伽战争外传 —— 37
- 格斗天书：《拳皇2001》出招表完结 —— 48
- 格斗天书：攻略是这样炼成的 —— 49
- 格斗天书：再论VF4 —— 50
- 科普园地：3D动画新技术CEL SHADING —— 51
- 科普园地：等离子彩电实测XBOX —— 52
- 科普园地：专业监视器纵横谈（二）—— 53
- 科普园地：GBA周边器材图片说明 —— 54
- 游戏文学：自由之子 —— 55
- 闯关族的家 —— 64
- 攻略人行道：DQ4 —— 74
- 攻略人行道：百剑 —— 78
- 攻略人行道：超级马里奥A2 —— 83
- 秘技天地 —— 86
- 龙哥热线 —— 93
- 游戏点评 —— 96
- 游戏点评：虚幻中的真实 —— 99
- 游戏点评：要命的游戏 —— 100
- 2002年3月游戏发售表 —— 104
- 编辑点评 —— 105
- 特别策划：玩具总动员之英雄高达传 第13卷 —— 112
- 大墙画廊 vol.60 —— 114
- 业界名人访谈录vol.1 名越稔洋 —— 116
- 无双报道：樱大战4·恋爱吧少女 —— 117
- 无双报道：生化危机 —— 120
- 无双报道：灵魂能力2 —— 122
- 无双报道：不思议的森 川之垂钓5 —— 124
- 无双报道：携带电兽LELEFANG2 —— 125
- 新作直击 —— 126
- 游戏古玩街 —— 128

月刊/每月 14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长、主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来
地址：北京6129信箱
邮编：100061
邮购部电话：（010）64472177
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

游戏新闻眼

本月Top焦点报道

新世纪、新起点，微软展开全新雄图!!
XBOX、数字家庭计划，微软转型与索尼争雄!!

本刊综合消息　几个月前曾以《微软之雄图》为名撰文对微软的XBOX战略进行了评论，当时还只是就游戏机市场而谈XBOX。现在XBOX已经发售，微软其他各种新产品有的已经投放市场，有的已经在CES（消费电子展）上亮相，而华尔街的市场分析家们已经对微软未来的走势做出了分析和预测，微软在今后5~10年的战略变得越来越明晰。让我们从一个更大的视角来看XBOX对微软所起的作用。我们将会揭开这个长久困扰我们的迷题：作为PC软件之王的微软，为何要斥巨资进入一个充满竞争风险的游戏机市场？

首先看看美国经济。粗略地看，美国经济是以10年为一个周期，繁荣之后是危机和震荡，但每次震荡后都能抓住契机而复苏振兴。80年代里根总统时代经济低迷，美国业界抓住PC机成功地进行了信息革命。而90年代海湾战争后美国经济陷入不景气，又凭借国际互联网热潮而重新启动，并改变了人类传播交流的模式。在新世纪的曙光来临时，PC产业饱和，网络泡沫破碎，9.11恐怖袭击震惊世界，新的契机在哪里？新的市场在哪里？新的革命将在哪里发生？这些都是美国各大公司的高层在努力思考的问题。



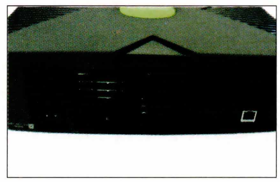
对于像微软这样的大公司来说，必须主导潮流，开拓处女地，不断地找到新的市场，才能维持公司的发展并生存。在PC软件领域达成垄断地位的微软，最先看到PC业已经饱和美国PC机销售连续第二年下滑。它必须找到新的市场，否则它就有可能重蹈巨型机公司CRAY的后尘。当年风光一时的CRAY公司就是因为固守巨型机市场，当巨型机市场饱和并萎缩时没有迅速转型，最后公司陷入困境，创始人骤亡，成为计算机业令人扼腕叹息的一段往事。

于是微软的目光，就投向了消费电子和电子娱乐领域。而XBOX，就是这个战略的一个重要组成部分。微软的宝已经押下，一艘泰坦尼克大船已经开足马力向目标冲去。



←位于微软西雅图总部的第50号楼里的数字家庭"eHome"分部的200多工程师的任务，就是把微软由一个PC软件之王转型成21世纪的消费电子业霸主。







↑数字家庭计划是微软自10年前进军服务器市场后最大的举措。参与此计划的人个个摩拳擦掌雄心勃勃。"这个计划将使微软改头换面！"XBOX的首席技术顾问J. Allard如是说道。

众所周知，消费电子和电子娱乐领域，恰恰是SONY的传统领地。目前业界和华尔街都议论纷纷，说微软的最终目标是要成为21世纪的SONY。如果这种说法属实，那么XBOX和PS2之争，不仅仅是争夺游戏机市场的一场较量，而是两大公司在未来5-10年在消费电子领域进行大对决的一个前哨战。

分析家们对微软在几个战场现状的预测

微软希望通过消费电子产业，和其服务器业务，给公司寻找新的动力。Morgan Stanley Dean Witter & Co.预测到2003年，微软的净收入将达到117亿美元，其中很大一部分会是消费电子类产品的功劳，其比重将占到微软业务的18%。

- 游戏机领域：微软希望能够在未来5年时间内占领游戏机市场的40%。分析家认为它只能从SONY手下挖到25%的市场份额。
- 互联网领域：AOL还是第一位的网络服务公司，它有3千3百万订户。而MSN只有7百万。
- 家庭网络领域：目前微软在这一领域的进展比较顺手。
- PC领域：PC机操作系统95的市场被微软所垄断。
- 交互式电视/机顶盒：目前还远远落在竞争对手后面。

记者的意见

回到XBOX上，虽然XBOX的首发销售150万，超过了NGC的120万，但还是远远落后于同期PS2的250万的销售量。微软的战略是长期的，它并不计较一时的胜负，它寄希望于在未来5-10年间网络游戏是否能够成为主导。到那时XBOX或者其下一代产品可以和微软的机顶盒、家庭网络等融为一体。到那时微软就有可能不仅主宰了人们的日常工作，也主宰了人们的娱乐生活。人们不禁要问："试看将来的环球，是否将是微软的世界？"（叶展）

注：本文部分内容和数据出自美国《商业周刊》上的文章和Morgan Stanley Dean Witter & Co.的报告。

SCOOP PS2销售情况渐入佳境 SCE单季营业额创新高

本刊综合消息　根据索尼公司的财务报表显示，由于PS2的销售情况超出预期，索尼游戏部门创下了前所未有的单季最高营业记录。在去年10月～12月间，SCE的营业额为3831亿5900万日元，较2000年同期提高了62.9%，获纯利664亿1000万日元，与上一财年同期的139亿日元赤字相比，SCE的经营状况已经咸鱼翻身。由于游戏部门经营状况好转，整个索尼集团的获利预算也随之提高，公司前景被行家看好。

在去年10月～12月间，PS2的主机出货量为542万台，软件也由2000年同期的1690万套增长到5270万套，累计出货量达到1亿2520万套。

与PS2软硬件销量激增形成鲜明对比的是，PS的市场正在迅速萎缩，去年第四季度里，PS及PSone的硬件出货量由前年同期的542万台下降至288万台，软件也由5270万套锐减至1690万套。曾经叱咤风云的PS已经逐步退出了市场舞台。

SCOOP 游戏方糖再获强援 十五家厂商加盟NGC

本刊美国专讯　美国任天堂今天正式宣布，日前又有15家软件商加盟NGC，方糖的实力再一次得到了提升。尽管这些15家公司大都是欧美的小型开发商，但是非常有特点和创意，《V拉力3》、GBC版《生化危机》等大家耳熟能详的游戏就出自他们之手。在任天堂经费和技术方面的支持下，开发出真正意义上的大作将只是时间问题！

新加盟NGC的厂商名单

Atod AB	N.A.P.S Team SNC
Codemasters	Netdol Entertainment
Coyote Developments	Outrage Entertainment
Eden Studios	Runecraft LTD
Full Fat Productions	Snowblind Studios
M4 Ltd	Studio 3 Interactive
Monster Games	Wahoo Studios
N-Space	

SCOOP 任天堂召开记者发布会 GBA版口袋妖怪今秋登场

本刊日本专讯　任天堂最近在与东宝电影联合召开的记者招待会上确认了2002年夏将在日本上映两部“口袋妖怪”系列剧场版动画《水之都守护神》和《皮卡丘星空露营记》。同时，任天堂还透露GBA版本的“口袋妖怪”已在顺调开发中，预计今秋发售，游戏中收录有超过350个怪物，并可与NGC产生某种连动。

“口袋妖怪”是任天堂圈钱的大户，看来山内老爷爷也指望其能在32位手掌机中闯出一片天下。



←发布会充上满了温馨的气氛，影片的制作人与来宾汇聚一堂。下面这位酷似孙燕姿的小姐就是为卡比配音的声优。





SOFTWARE 史克威尔秘密注册游戏名称 业界怀疑名作续片呼之欲出

本刊综合消息　最近，互联网上传出了一则非常有趣的消息：近来流年不利的史克威尔在日本商标特许厅，秘密注册了多款游戏的名称。除了棒球、网球、赛马等体育游戏外，“Chrono Break”（时空缺口）和《Unlimited SaGa》（无尽的沙加）的注册名颇为引人关注，许多人推测这就是“时空之旅”和“沙加”最新作的名字。不过史克威尔并没有对此作出任何声明，看来想要得到官方消息还要等上一段时间。

EVENT 拉拢RPG大牌志在雄霸日本市场 微软与ENIX、SQUARE频繁接触

本刊综合消息　尽管XBOX在美国取得了首场战役的胜利，但是面对痴迷于本土游戏的日本市场时，微软还是不敢掉以轻心。据美国CBS新闻网报道，目前微软正在频繁地与史克威尔和ENIX接触，说服他们加盟XBOX，从而借助FF和DQ的显赫名望征服日本市场。微软的行销总监Seamus Blackley表示：他们绝不会放弃与这两家RPG大厂接触，而且随着XBOX在美国的走红和日本发售的逼近，两家厂商的态度也逐渐松动。

ENIX营运长富山达雄称：微软的确正在与他们协商加盟XBOX的事宜，但是由于XBOX的市场定位与该公司的主流消费群不同，就算ENIX加盟了XBOX，也不会把招牌作“勇者斗恶龙”移植到魔盒上。

史克威尔方面的发言人土屋秀树则表示：由于史克威尔奉行为“最主流的机种”开发游戏，所以在XBOX形势明朗前，他们不会发表任何意见。不过史克威尔对于XBOX的内置硬盘和网络机能抱有很高期望。

由此可见，虽然FF和DQ的号召力已经有所下降，但是史克威尔和ENIX还在摆大牌的臭架子。不过业内人士普遍认为他们加盟XBOX只是时间问题，然而微软想说服他们将FF和DQ搬上魔盒也绝非易事，倒是推出一些次重量级游戏或网络游戏的可能性较大。



↑这样的游戏对魔盒的作用不言而喻。

行家看好XBOX后势 预计两年内收支平衡

SCOOP

本刊美国专讯　美林证券曾于去年三月预测XBOX将令微软背负10亿美元赤字，直至2004年才能实现收支平衡，但XBOX的热销可能令成本回收的周期大大缩短。

来自微软的数据显示，XBOX已经实现150万台的初期销售目标，并预计在今年6月底实现全球出货600万台主机。微软财务部长John Connors表示，XBOX在微软的“.NET”计划中举足轻重，而且平均每个购买主机的玩家都会选择三套软件，因此成本回收的周期不会太长。他的态度代表了业内普遍观点，甚至有经济分析家乐观预测，XBOX将提前一年摆脱赤字，在两年之内创造盈余。

任天堂松下合作再进一层 NGC通用SD记忆卡登台亮相

ACCESSORY

本刊日本专讯　任天堂最新发表的NGC游戏“GIANT DOSHIN”将可对应由松下电器提出的SD规格记忆卡，这被视为该公司与松下之间合作进一步加强的一个信号。

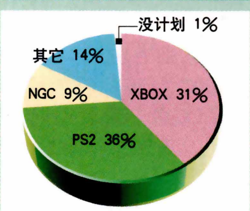
目前在日本流行的家用电器（主要是数码相机和摄像机）中通用的记忆卡主要有两类：SONY提出的MEMORY STICK规格和松下提出的SD RAM规格。其中SD RAM被广泛应用在除索尼以外的其它电器设备上，容量从8M到64M，具有很强的适用性。但SD RAM如何顺利插入普通NGC主机记忆卡插槽中，至今仍是不解之谜。

市场调查爆出结果 网络游戏悄然崛起

NETWORK

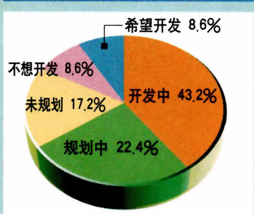
本刊日本专讯　近日，日本业界研究机构就网络游戏的开发意向对一些知名的日本游戏厂商进行了调查，调查主要分为“准备为哪家主机开发网络游戏”、“是否正在开发网络游戏”以及“具体开发情况”三部分，其结果如下：

准备为哪台主机开发网络游戏？



PS2以36%的支持率占据首位，内置硬盘和宽带接口的XBOX列第二，一直对网络比较“低调”的GC排在第三位。据山内称，任天堂并不仅仅着眼于联网游戏，而是希望借助网络发展出全新的游戏概念。

目前是否正在开发网络游戏？



从右图不难看出，调查中有接近半数的厂商已经在开发网络游戏，而正在规划中的也占22.4%。与去年仅有17%的厂商从事网络游戏相比，确实有了长足进展。业内人士普遍认为，今年将是网络游戏真正起飞的一年。

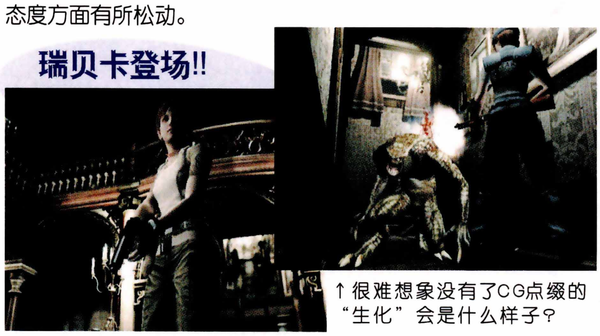
NGC双光盘游戏出现 任天堂放松CG限制

SOFTWARE

本刊日本专讯　一直强调1.7G容量对游戏开发厂商已经“足够”的任天堂，最近也将推出第一款双光盘的GC游戏“生化危机”。该游戏预计在3月22日发售，容量为双DVD。

长久以来，任氏一直对依靠CG来填充游戏媒介空间的行为表示不齿，并一再希望游戏厂商能够用“真正的游戏把1.7G的空间装满”。但显然这条路线在CAPCOM加盟尤其是宣布“生化危机”系列独占之后受到了挑战。没有动画的BIO HAZARD是玩家难以想象的，加上由于使用了最新的动画背景技术，为确保成品的质量，游戏的容量终于不得不突破限制。

双光盘NGC游戏的出现，也许表明任天堂在如何对待CG的态度方面有所松动。



↑很难想象没有了CG点缀的“生化”会是什么样子？

ChannelTechnology被判侵权 PS2直读芯片胎死腹中

EVENT

本刊英国专讯　继Bleem被“秘密”击退后，索尼又在另一宗知识产权诉讼中大获全胜。生产PS2“直读芯片”的Channel Technology公司被判侵权。

前不久，索尼在英国对Channel Technology公司提出公诉，理由是该公司开发了一种名为Messiah的芯片，这种芯片能够在技术上实现“免引导”功能，令PS2直接运行盗版软件，因而严重侵害了索尼的著作权。

法庭经过审理，判决ChannelTechnology侵权指控成立，ChannelTechnology将支付索尼60000英镑的赔偿，并于即日起终止“Messiah”芯片的生产。

具体在开发哪些网络游戏呢？

ENIX	多款PC网络游戏正在开发中，并有移植到家用机的意向，但目前还没有制作“网络版DQ”的计划
SQUARE	目前全部精力都投在《FFXI》的测试工作中
BANDAI	有两款“高达”网络游戏正在开发中，计划年内推出，目前还没有移植家用主机的计划
From Software	PS2大作《装甲核心3》将支持网络功能
GENKI	正在开发《首都高赛车》的网络版
ARIKA	有一款PS2网络游戏正在开发中
SCEI	计划推出《大众高尔夫》的网络版
ATLUS	XBOX版《真·女神转生online》正在制作中
KOEI	目前正在全力制作XBOX的网络RPG《红之海》
SEGA	《梦幻之星网络版》将推出PC、DC、XBOX、NGC四种版本，预计能彼此联机

HARDWARE

口袋妖怪继续兴风作浪 TOMY推出图鉴便携机

本刊日本专讯　风靡全球的“口袋妖怪”将再次展现神奇魔力，经任天堂授权，日本著名玩具制造商TOMY将推出一种全新的“口袋妖怪图鉴”便携机。其中收录了“口袋妖怪·金·银·水晶”中的所有妖怪，种类多达251种！

“图鉴”便携机的外型与“口袋妖怪”原作中主人公小志使用的几乎一样，外型小巧美观，适于便携。“图鉴”便携机不仅包含251种妖怪的详细资料，模式也多达6种，除了以上提到的“图鉴模式”外，还包括可以记录自己身份的“培训者模式”、查询图鉴时间的“时间模式”、可以安排日程的“日程模式”、保存朋友地址的“地址模式”以及将“图鉴”作为电子表使用的“电子表模式”。

“口袋妖怪图鉴”规格

- 主机大小：80mm×130mm×25mm（封闭状态）
- 画面：黑白液晶26mm×40mm
- 音响效果：和动画一样可输出妖怪们的名称和叫声
- 内置倾斜感应器
- 电源：7号电池×4
- 价格：3980日元

如何在野外捕捉妖怪

在由山地、森林、海、平原4种地形构成的区域中，隐藏着各种妖怪。玩家要利用内置的倾斜感应器，移动画面中的光标，寻找妖怪。当光标到达妖怪藏匿地点的时候，会发出“噼，噼，噼”的信号，当信号声变成“噼噼噼”的连续响声时，玩家要抓住时机，按下按键。如果错过时机妖怪就会逃走。反之，成功捕捉后会出现“发现检查列表”，记录捕获妖怪的时间和地点。

啪嗒！啪嗒！



←↓玩家可以试着换一下手握的角度，用很酷的方式把盖子打开。





←↑主机本身和原作中的设计一般无二。在打开中间盖子的同时，上边的盖子也会“啪嗒”一声打开，露出监视器，操作键及按键。

SOFTWARE

《FF10》全球出货400万套 成为最畅销的PS2软件

本刊综合消息　尽管《FF10》没有打破当年《FF7》全球600万套的黄金纪录，但仍是迄今为止最畅销的PS2软件。据史克威尔透露，截止1月31日，《FF10》在全球的出货量已经达到404万套，其中日本出货248万套，美国出货130万套，其余的26万套则来自1月31日发售的《FF10国际版》。这样一来，FF全系列的总出货量达到3800万套。

至于非常敏感的《FF10》的实际销量，史克威尔官方没有公布，根据第三方统计机构发布的数据，截止2月中旬该游戏的全球销量应该达到了总出货量的九成，也就是大约360万套。

EVENT

魔盒事业部总监透露玄机 250款XBOX游戏蓄势待发

本刊欧洲专讯　最近，美国XBOX事业部总监J. Allard在欧洲考察时，接受了当地媒体采访，着重谈到XBOX今年的发展规划，其要点如下：

■从一年半前他就已经在着手制定XBOX的网络发展规划，目前XBOX的网络整备工作已基本完成，将在今年夏天正式开通；

■目前有超过27家厂商正在为XBOX开发网络游戏，尤其是SEGA竭尽全力支持XBOX网络发展；

■据统计，在美国购买XBOX的150万名玩家中，约有1/3的人使用宽带上网，证明XBOX的宽带计划是非常可行的；

■目前XBOX每周出货10万台，但是仍供不应求，所以微软除了将在墨西哥和匈牙利两国设厂外，还计划在亚洲寻求合适的伙伴生产XBOX，以尽快满足玩家的渴望；

■目前有250多款XBOX游戏正在开发中，预计今年6月底XBOX的全球出货量将达到650万台。

SCOOP

任天堂强调主机互动 GBA首次下调售价

本刊日本专讯　任天堂最近通知各加盟软件公司，要求他们在制作NGC游戏软件时尽可能地考虑与GBA之间的互动功能，任氏希望能够由此推动NGC主机和游戏的销售势头。



据日本媒体报道，任天堂将于今年推出的NGC游戏中将有超过一半附带与GBA连动功能，而任氏自己亦有6款游戏已决定附带互动，其中包括《动物森林》、《对战封神》、《星之卡比2》等。

任天堂同时表示自2002年2月1日起，日版GBA主机由原来的9800日元降价到8800日元，北美和欧洲的价格则分别下降到79.95美元和99欧元。

记者的意见

任天堂这一手应该说非常厉害，也是事先大家就已经料到的一招妙棋。就像当年GB与N64的联动功能一样，这种组合无疑更具吸引力，也可以利用GBA的强劲人气对GC销量起到促进作用。可以肯定今后任天堂的战略会完全围绕两者间的联动而展开，通过更多充满魅力与新意的软件来展现GC与GBA独有的特色。另外，不可忽视该组合对软件商的吸引力，在目前市场严重缺乏新刺激点的大环境下，这套组合更加值得期待。（风林）

TALKING

山内社长炮轰微软魔盒 明确表态两年内不会退休

本刊日本专讯　任天堂社长山内溥近日在接受日本每日新闻采访时再作惊人之语，他除了表明对新时代三主机竞争的态度之外，还猛烈抨击XBOX，并明确表示不会在最近退休。

山内称，NGC目前在北美的销售势头看好，丝毫没有受到911恐怖事件的影响，已售出130万台主机，在日本也已达到累计出货130万台的水平，他预计到3月2001年财政年度结束后NGC可达到全球440到450万台的出货量，以确保和PS2、XBOX竞争的地位。



↑年过七旬的山内溥依旧神采奕奕。

软件方面，NGC的游戏也受到好评，任天堂“大乱斗”已突破百万销量，“PIKMIN”也是同样具有百万销量的作品。目前游戏业在拼命追求真实画面表现的时候，必须还要考虑到游戏的本质是“游戏性”，而“游戏性”也是任天堂帝国能够历经风雨而屹立不倒的主要原因。

山内溥最后表示，虽然他确实打算退休，但是考虑到公司的整体情况，他可能还将连任两年社长的席位，但他也将会逐渐将目前任天堂的独裁管理方式演变到集体领导方式。

据悉，将在今夏卸任的美国任天堂总裁荒川实仍将是山内社长宝座最有力的竞争者。

山内对竞争对手的看法！

山内溥表示，他极不看好XBOX在日本的发展！他称虽然微软在美国取得了开门红，但美国的行为规则未必适合日本，XBOX对日本游戏玩家来说没有吸引力，主机很难大卖；而日本的游戏业在今年便会复苏，不过PS2虽然降价销售，但仍未能够对消费者产生强烈的吸引力……

而NGC不但硬件实力强，开发环境也非常简单，软件开发者在短时间内就能把注意力集中到游戏的制作上，这才是硬件商最正确的做法。玩家将会在今年内从任氏陆续发表的游戏中看到这一点。

EVENT

世嘉整合街机部门 实施“集权制”管理

本刊日本专讯　世嘉在今天宣布，该公司旗下负责街机业务的子公司SEGA Amusement，将把东日本、西日本、东海、关西四大据点合并，成立一个完全负责大型机业务的新公司，实现运营机制的“中心式”统一管理，以便于集中利用资金更加自如的应对市场。另外针对无线网络服务，世嘉组建了“SEGA Mobile”部门；在主题乐园领域则成立了“施设开发部”。这些新公司的业务将在4月1日正式启动。

SOFTWARE

结城晶成功转会索尼 PS2版本《VF4》热卖

本刊日本专讯　SEGA的努力终于得到了回报，备受期待的PS2格斗大作《VF4》一经推出就成为玩家争相购买的热门软件。根据日本方面的数据，《VF4》的首批出货量为60万份，发售当天的销量就突破了20万份，4天后的销量已经接近40万份，迅速占据了软件销量排行的头把交椅。与此同时，由世嘉举办的“VR战士全国决胜大会”也在如火如荼的进行，全日本VF高手全云集东京，场面火爆之极。比赛还公开了《VF4》的最强隐藏称号——“凤凰”。

EVENT

任天堂步索尼后尘 GC准备转入中国组装

本刊讯　据路透社的报道，任天堂已决定步索尼后尘，自2002年夏开始把部分NGC主机的生产线转移到我国，预计2002财政年度内出货的NGC将有接近一半的数量由我国组装。

我国吸引任天堂的主要原因是人力价格相当便宜，这对降低硬件成本起着决定性的作用。新一代的主机中，世嘉DC是最早在我国组装生产的，今年初索尼也宣布了将把部分PS2主机生产线移到我国。

任天堂的各式日版主机，除红白机底板在台湾省制造外，大多都在日本本土制造，海外版则在美加地区生产。这次将生产线移到我国是该公司的一项特例。

速报 当月新闻短波

★最近，北青报IT周刊与新浪网联合举办了“如果XBOX在中国销售”的购买意想调查：结果有53.53%的人表示不会购买，35.7%的人希望购买，10.95%的人无法确定。反观日本方面，由于XBOX发售日的逼近，玩家对XBOX的期待度已有所上升，根据日本著名游戏网站的调查数据，有28%的人希望购买，39%的人适发展情况而定，20%的人不会购买，13%的人目前无法确定。

★据路透社报道，为了进一步降低PS2制作成本，SCE准备将PS2主机的生产线转至中国。由于主机已将进入胶着的价格战，这样的情况下索尼做出如此决定也是理所当然的。不过该计划仍处于研究阶段，详细内容还不明朗。

★在日本销售8万份的PS2恋爱游戏“心跳回忆3”，将被日本新锐漫画家大岩改编，在著名漫画月刊《少年ACE》上连载，计划第一部于1月26日发表。

★SQUARE近日表示，由于《最终幻想XI》的网络测试进展顺利，该游戏已被定在今年4月发售。

★任天堂在今天正式宣布，NGC将于5月3日登陆欧洲，售价249欧元，预计首批出货50万台，将20款软件随主机首发。

★根据光荣发表的官方消息，PS2大作“真·三国无双2”自去年8月发售至今，在日本出货83万套、北美出货18万套，创下了该公司的最佳销售业绩。

★据最新消息称，日本“VF全国决胜大会”杀入最后十六强的高手中，竟有一位年近6岁的少年选手（使用角色为凡妮莎），这是历届VF大会上闻所未闻的！世嘉方面特别奖励给他一台壁挂式显示器。



★ KONAMI在1月21日宣布，PS2的“WE5”在日本和欧州的合计出货量已经突破160万份。“WE5”于去年3月15日在日本首发，同年12月13日推出了“最终版”，这两个版本的总出货量为97万套。被定名为“Pro Evolution Soccer”的欧版则于去年11月23日发售，出货64万套。而该系列的最新作“WE6”预计年内推出，计划跨平台在多机种上发售。



微软崭露狼子野心 魔盒登陆日本挑战PS2

所有的光荣FANS大概都不会不知道《信长野望》，也不会不熟悉那激烈得几近残酷的日本战国史，不过，那都只是展现在屏幕之上、电视之中，现实生活里，除了商场，很少再能找到相似的感觉。真正感受到大战已迫在眉睫的压力的，是微软。而它选择《信长野望》作为其属下XBOX首发软件之一，也许已将它的心理表露无疑。

去年年底在美国本土的那一仗，微软凭借自己手中的美元和在国内的知名度，冒着9.11崩裂的碎片和NGC、PS2的双重压力，不但顽强地挺了过来，而且还取得了令人意想不到的胜利。虽然并没有轻易地把PS2一锤子打死，但也给了两个对手清晰的亮相：MS不但要做OS的霸主，同时也要在娱乐业插上一脚，想要把XBOX赶出去，已经没那么容易了。

微软能够成功绝不是依靠侥幸和运气，XBOX也是如此。

与XBOX同时发售的19个游戏中几乎包括了所有欧美玩家都津津乐道的游戏类型：赛车、第一人称射击、动作、RPG、运动、极限运动、卡通……，加上高性能的主机轻而易举就能达到其他主机必须要费一番努力才能达到的水平，几乎所有人都能找到自己心仪的一份，这自然吸引消费者趋之若鹜。

2月22日XBOX要开始它最艰难的一场战斗：进攻对手的大本营、世界游戏另一个保守的城堡中心：日本。微软所采用的似乎依然是它在美国获胜的手段：铺天盖地的广告、品种繁多的游戏。

仔细看一下XBOX同时发售的游戏目录，很清楚地表明微软作了明确的市场调查和理智的选择：系列作在全世界范围里广受欢迎的“DOA3”依旧名列榜首，而“HALO”这个为XBOX在美国打下基础的力作却连影子都没有一个，篮球、冰球、极限运动全都不翼而飞，取而代之的是KONAMI的“寂静岭”、“空中力量2”，光荣的“信长野望”等等日本名牌厂家的中流作品，甚至还包括一些专为女孩子设计准备的游戏。平心而论，微软的准备确实做得很充分、考虑的也很周到，现在唯一要看的，就是这一套对日本玩家是否真的有用？

崇尚西方生活方式的日本人对于游戏却是最最排外的，没有一家欧美的游戏公司在日本得到过好看的脸色。他们对于本土名牌的痴迷程度让人吃惊，PS2之所以能够大行其道，很大程度上是粘了索尼这个世上名牌的光，而世嘉的黯然退出也多多少少与其名誉彻底丧失有关。另外，日本的市场封闭并且已经趋于饱和，已经有不止一位业内老大指出：在日本只可能存在一台主机。在这种情况下，就连任天堂也对索尼退避三舍，微软这个游戏界的新宠，能够实现它的野望吗？

业界的普遍看法是：难。XBOX的日本之战，还未开始便已经乌云密布。微软的情况，似乎确实要比世嘉当初好上许多，但要抢夺本已不多的阵地，还是缺乏强有力的软件援助。DQ系列也好、FF系列也罢，没有这两个更多是名誉上的RPG的加盟，XBOX就算囊括了其他所有的名作，在日本也几乎完全没有胜机。但日本之战，却关系到XBOX未来的命运路程，微软也丝毫疏忽不得。

这就成了一个死结，但无论如何都要被打开。也许会有奇迹，也许没有。

我只知道信长的胜利，并非奇迹。

那微软呢？

文/特约撰稿人 王骏生

XB在美国的成功

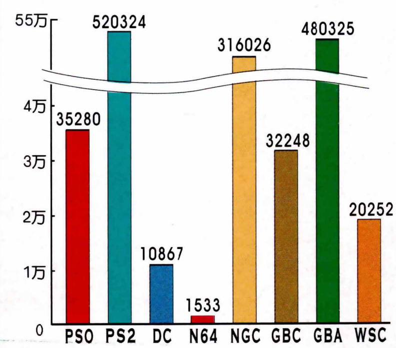
微软第一步的成功归根结底在于它很清楚自己到底要干什么、卖什么。一台标价299美元、外形粗糙、样子笨拙的黑色主机，在家用游戏硬件市场中、在大多数玩家的心理几乎已经是一个天价，但就算这样都能在短短的几个月里卖到超过100万台，没有理智的商业头脑、决定性的广告引导和恰当的游戏烘托是完全不可能的。



↑据结稿前得到的最新消息，首批出货的限定版XBOX在10分钟内就被狂热的玩家订购一空，魔盒在日本的情况值得关注！

当月日本游戏市场软硬件销售情况

游戏主机种周间销量统计 统计时间01.12.10－02.1.13



各机种软件周间发卖比例 统计时间01.12.10－02.1.13

2001.12.10－12.16

1.PS2:占市场份额46.7%
2.GBA:占市场份额20%
3.GC:占市场份额16.9%
4.PS:占市场份额12.5%
5.DC:占市场份额2.7%

2001.11.26－12.2

1.PS2:市场份额52.7%
2.GBA:占市场份额21.4%
3.GC:占市场份额18%
4.PS:占市场份额6.8%
5.WS:占市场份额1.1%

2001.12.17－12.23

1.PS2:占市场份额36.9%
2.GBA:占市场份额34.6%
3.GC:占市场份额19.2%
4.PS:占市场份额4.9%
5.WS:占市场份额2.3%

由于“WE5最终版”、“联邦对吉翁DX”等游戏的热销，PS2软件分额一直名列榜首。而任天堂的游戏也令人刮目相看。



『鬼武者 2』

『鬼武者 2』的开场动画首次公开！请挟前作百万销量的人气，《鬼武者 2》

魔人信长重现！



突袭柳生山庄的魔界军团!!













物语

时值天正元年（1573 年），沉浸平和之中的柳生庄突遭横祸，无数火箭从天而降，村民还没有明白发生了什么事情，就遭到大队骑兵的袭击。远处山坡上，隐约可见一人俯视因恐怖而四散奔逃的村民，那正是织田信长。与此同时，觉察到故乡发生异变的柳生十兵卫正向村中疾奔……

鬼武者 2

从开场 MOVE 读解『鬼武者 2』

人气作品《鬼武者 2》已经进入了最后的测试阶段。这次，我们得到了游戏的开场动画和作为敌人登场的信长的肖像！让我们一边品味登场人物，一边解说从动画中了解到的本作的热点吧。

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2002.3.7
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

超迫力的片头动画大公开

注目超越曾在海外获大奖，并受到极高评价的前作的高品质画面。将在3月7日登陆PS2。握紧手中利剑，再次踏上诛杀邪魔之旅！



将灵魂出卖给幻魔的男人



织田信长

与幻魔缔结契约，企图借助其力量统一天下的魔人。以10年前（前作）攻占的岐阜城（旧名：稻叶山城）为据点，为消灭与自己敌对的浅井长政，向小谷城发动进攻。

登场人物

现在我们将介绍与故事情节有着重要关联的5登场角色，其中十兵卫、孙市和惠琼在历史上确有其人，这里也涉及到一些历史上关于他们的真实形象。



孙市

杂贺孙市，曾在石山（1570年）中率领火枪队痛击信长军。



惠琼

安国寺惠琼，安艺国（现在的广岛）安国寺住持，作为毛利氏的外交僧官发挥了重要作用。



阿结

十兵卫在金山镇遇到的神秘女性，使用西洋的剑与盾，除了知道名叫阿结外，对她一无所知，历史上是否有她的人物原型呢？



柳生十兵卫

历史上的十兵卫是日本江户时代著名的剑士。本作中登场的十兵卫是以他的祖先柳生石舟斋宗严为原型创作的。石舟斋师承新阴流祖师·上泉伊势守信纲，并继承了其衣钵。

逼近『鬼武者 2』的真实内容!?

从开场动画中推测出游戏的两大！详情如下。

预想之壹 游戏情节始于柳生庄

开场动画中柳生山庄毁于信长军的铁蹄之下，所以游戏从柳生山庄展开的可能性极高。十兵卫将从这里出发去金山镇！？



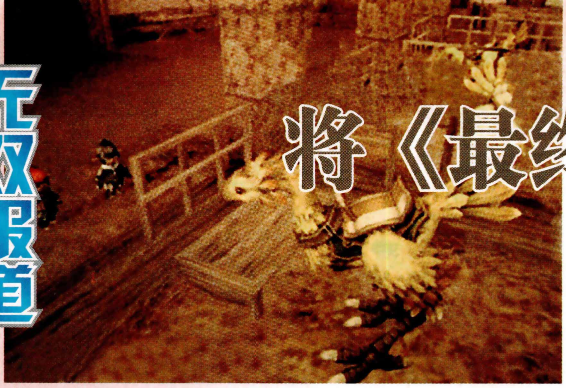
◀祥和的小山村毁于信长魔爪十兵卫发誓要打倒信长。

预想之贰 游戏中将出现新的幻魔

动画中登场的身着铠甲的武士看上去和普通人没有区别，但其实他们是一群怪物（他们的脑袋被村民用镰刀刺穿也若无其事）。这种幻魔出现在十兵卫面前的可能性极大！



◀如果作为敌人出现的话，这种人型幻魔多半会使用刀剑和弓矢。



将《最终幻想XI》的最新情报进行整理并公布！

PS2	厂商：SQUARE	发售日：今春发售预定
	类型：RPG	价格：未定	其他：网络对应

本作的β版测试已经开始在日本国内运行了，虽然国内玩家不能亲身体验，但随着制作进度的深入，今后我们将陆续深入报道与此有关的消息。这次我们先为大家介绍一下FF11世界里存在的各种角色职业，以及活跃于游戏中的各方势力。



角色由多彩的要素所构成，

在网络RPG里，众多性格、特点各异的角色云集在同一个世界中，所以“究竟能够在多大程度上制作出富有个性的角色”是非常关键的问题。在本作中，由于提供了丰富多彩的个性创作要素，因此完全可以创造出千变万化的角色。在这里，我们要介绍一下“构成角色的要素”。另外，游戏还为角色提供了丰富的脸型和发型以供玩家选择，可别挑花了眼哟！

选择种族·职业·所属国



与系统部分相关的主要有3个要素。

角色外型也可以编辑

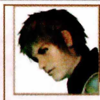


种族

能力·外观·文化……各不相同的5个种族

创造角色的时候，首先要选择种族和性别。游戏中设定了5个种族，每个种族都具有不同的能力。不过，选择不同种族并不会妨碍选择所属国家和职业。除此之外，游戏中也设定了类似“〇〇种族和★★种族比较友好”的种族关系，但是这并不会影响游戏角色之间的人际关系。

能力均衡的 人类




游戏设定中相当于人类的一个种族。在5大种族之间，能力是最为平均。多数居住在巴斯托克共和国。



擅长武术的 艾尔巴恩族




拥有细长的耳朵和瘦高身材的种族。头脑灵活，精通剑术，而且自尊心很强，是圣多利亚王国的主要构成民族。



拥有神秘魔力的 塔尔塔尔族




身材非常矮小，成年人的外貌也和儿童无异。拥有高度的智慧，擅长魔法，是温塔斯国的主要构成民族。



拥有强壮体魄的 喀尔卡族



身体最高大魁梧的种族，一看便知道意志非常顽强。种族内无性别之分，是通过转生的方式来繁衍子孙。



动作敏捷的 米斯拉族

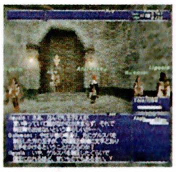


拥有猫人的外貌特征，动作非常敏捷。虽然种族中也有男性，但是能够成为冒险者的只有女性角色。



国家 具有不同文化与体制，明争暗斗的三大国家

巴纳·迪尔大陆上有三个大国，游戏者将选择其中之一作为自己的所属国（此外也有可能存在其他国家，但是它们不能作为角色的所属国）。下面将简要介绍一下这三大国家的情况。所属国的选择会影响到游戏的开始地点以及游戏中的特定事件。

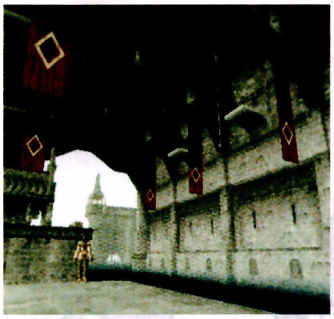

游戏将从自己的所属国开始。

FF系列的传统生物登场

虽然本作和以前的作品有极大的差别，但是职业系统等FF特有的要素仍然大量存在。FF系列的最佳配角陆行鸟同样活跃于本作中。另外有许多怪兽也是FF迷眼熟的老面孔。



军事国家 圣多利亚王国


这是一个历史悠久，并拥有两个强大骑士团的军事国家，主要种族是艾尔巴恩族。

矿产工业国家 巴斯托克共和国


由休姆族建立的技术大国，矿山中有许多咯尔卡族人从事工作。

魔法国家 温塔斯联邦


由塔尔塔尔族部落组成的联合国家，也是米斯拉族的居住区。魔法研究非常盛行。

可以自由创造并培育角色

职业 决定角色的能力与战斗方式的「职业」

职业是左右角色擅长领域、掌握技能和装备道具种类的关键因素。每个角色都有自己的长处和短处，因此，如何取长补短，把不同职业的角色组成一支攻守兼备的队伍，在游戏中是至关重要的。在这里，我介绍一下创建角色时可以选择的职业，以及各个职业初期能够使用的能力。在游戏中不仅能够无限制地进行转职，而且似乎还有尚未公布的隐藏职业。当然，各个职业的相应能力也是多种多样的。


通过升级将掌握更多的技能。

战士

能力：强攻
［一定时间内，所有攻击均为会心一击］


能装备重型装备，精通各种武器，是接近战的行家，在前线可大展身手。



僧侣

能力：百烈拳
［一定时间内，攻击力＆攻击速度上升］


擅长格斗的武术家，虽只能装备轻型防具，但速度快攻击力惊人。



白魔道士

能力：上帝的祝福
［恢复周围同伴的HP］


使用恢复及辅助系魔法的白魔法师，不太擅长使用武器攻击。



黑魔道士

能力：魔力漩涡
［一定时间内，魔法的MP消耗为0］


使用攻击及诅咒魔法的专家，该职业专门使用魔法，因此不擅长接近战。



赤魔道士

能力：连续魔法
［一定时间内，缩短魔法发动时间］


能使用两种系统的魔法，还能装备刀剑。但掌握强力魔法需漫长的修炼。



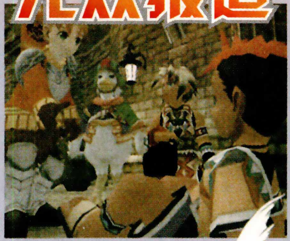
盗贼

能力：完全回避
［一定时间内，完全回避物理攻击］


利用敏捷的身手和特技将敌人玩弄于股掌之上，并窃取敌人道具的职业。









在108宿星之下
诞生的人们
象征着力量的27枚真之徽章
命运之星第三次迸发出
耀眼光芒——

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2002年3月
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

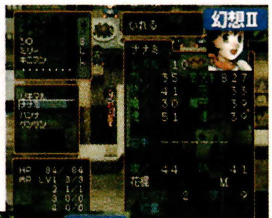
幻想水浒传III
GENSOSUIKODEN III



由正统派作品延伸而来、
系列的第三作，完全由多边形描绘的挑战自我的作品。借助PS2的机能，

登场角色超过100位之多
在剧情·战斗中
展现自己的个性
游戏中结交的人物一共有108位。也许有人会觉得登场角色太多了，感觉头都要炸开了！但人数众多毕竟就是《水浒传》的特色。天寿星、地文星等，108星都有相应的作用和性格，令游戏内容更加丰富。另外，人类、动物、亚人种、机器、圣兽等不同种族的存在，也散发出幻想的光彩。

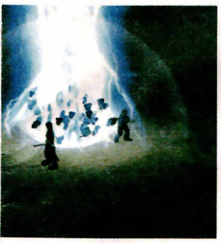




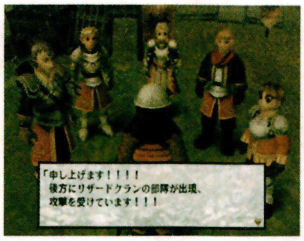


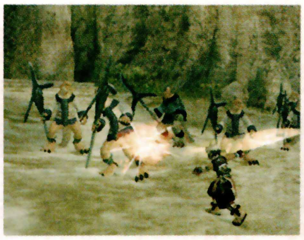
明确的分别描写
性格就不用说了，对于复杂且明确的人际关系的描写也是其特征之一。或多或少，一定能产生出连续剧的效应。

功能分担也很明确
各人都有固有的武器，在战斗中的参与方式也是各异的。而且在根据地还有武器屋，仓库管理员等功能相匹配。













水浒传这个名字，取自中国的“四大名著”之一，在世界上广为人知。虽然《水浒传》与《项羽和刘邦》、《三国演义》、《史记》等名著的名气不相上下，但对于日本玩家而言并不是非常熟悉。《水浒传》中蕴藏着巨大的魅力，持有星运的108位好汉，在激烈的历史斗争中艰难生存的故事被后人传为佳话。在游戏的幻想世界中，《幻想水浒传》充满了那种热烈的人间连续剧的精髓。故事情节原汁原味，角色间的关系错综复杂，也许能够俘获众多玩家的魅力就在于此吧。追求亲切感与简便操作的《幻想》系列中，有108位主要出场人物和不会让人厌烦的战斗演出。最新作《Ⅲ》以PS2为舞台，加入了新的故事。下面就让我们迈入本作，了解系列的魅力吧。

时代背景

展现壮观的历史洪流

《幻想水浒传》的世界观和故事都是原创的。反抗支配多蓝湖一带的“赤月帝国”的势力，是游戏的故事的主线。《幻想水浒传》清晰地描绘了大约800年的历史，游戏中所提取的是其中的8年。下面，先向大家介绍历史的一部分。

门之徽章战争 －幻想水浒传－

由于宫廷魔术师文迪的出现，皇帝巴尔巴罗撒放弃了政治统治，引起民众的不满。在那里出现了奥迪撒·西鲁巴巴克率领的解放军，但是帝国袭击了驻扎在雷纳康普的解放军的秘密基地，被誉为希望之星的奥迪撒在那场战役中丧生。

其后，帝国六将军，特奥·马克特尔的儿子接管了解放军。以多蓝湖废弃的城堡为根据地，在帝国五将军叛军、龙洞骑士团、异种族的协作下，逐渐扩张解放军的势力。2年后，终于攻陷了帝国首都戈尔格明斯塔，消灭了赤月帝国。



主人公从好友那里得到了27枚真之徽章的其中一枚，故事由此展开……

继承战争

太阳历446年。在支配了多蓝湖西部周边230多年的“赤月帝国”内，爆发了围绕帝位继承权的纷争。最终正统继承者巴尔巴罗撒·鲁格纳获得胜利，成为了皇帝。

都南统一战争 －幻想水浒传Ⅱ－

在门之徽章战争之后，解放军的主要成员建立了多蓝共和国。建国三年后，多蓝的北方，高地王国皇帝阿格雷司与琼司敦都市同盟的谬滋市长阿纳贝尔缔结了停战协定。可就在那个时候，高地军的独角兽少年兵部队在夜间受到了袭击，全军覆没。这是指挥高地军的阿格雷司的儿子，卢卡·布兰德所策划的。当时侥幸逃生的两名少年，得到了发光的盾之徽章和黑忍徽章，并在历史中掀起了巨浪。得到盾之徽章的少年成为了新同盟军的首领，筑起了反抗势力。最终消灭了高地军，真正实现了全国统一。



这是独角兽少年兵部队所属的主人公和他的好友乔一，徽章改变了他们的命运。

27枚真之徽章

27枚真之徽章在世界的创世期就已存在，象征着世上万物的全部力量。历代当权者都想得到它们，因为传说徽章可以赋予拥有者不老不死的力量。随着时间流逝，从27枚真之徽章上洒落下了很多附属品，偶然在地中发现的叫做“封印球”，可以寄居在体内发动魔法。

幻想系列所具有的深度在于PS2！

展现博大而深邃的世界。随着发售的临近，我们有必要更深入的了解本作







在成为好友前的过程非常有趣。是否有除主人公以外把其他人物都设为女性的必要呢？

从小组编制可见 自由度

组成小组同时进行旅行的伙伴最多6人。但是108名好友中的大部分都是作为战斗要员活跃着的角色。也就是说，在组合过程中也需要一定的安排。由于两人的合体攻击一直是该系列的保留项目（也就是合体技），因此如何进行队伍编制也是游戏的魅力之一。

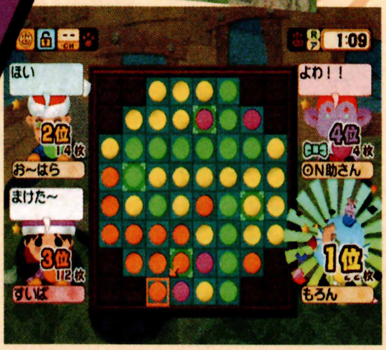
6人组队游戏令乐趣大幅提升



当然在《Ⅲ》中也存在着6人组合的自由度。不仅针对战斗，队伍编成同样会影响一些特定事件。

咕噜咕噜温泉3





在网络上对战，

借助网络来与陌生朋友聊天、对战的“咕噜咕噜温泉”最新作终于登场！在前作中，游戏增加了“OPEN DICE”功能，令跨越硬件平台的交流也成为可能。而本作共收录了5款可供对战的休闲游戏，让我们来再次体验1代中倍受好评的“大富豪”、“拿破仑”等游戏的乐趣吧！（真的进入网络时代了吗？不玩网络游戏会不会显得很土呢？）。

与素未谋面的陌生朋友进行对战或聊天！
超越软硬件的桎梏，让我们结交天下朋友！

DC	厂商：SEGA	发售日：2002.3.14	
	类型：ETC	价格：4800日元	其他：——

继承了前作深受好评的系统

《咕噜咕噜温泉3》完全继承了前作的系统，在2代中博得好评的文字播放功能也被保留下来。利用此功能，玩家可以一边玩游戏，一边浏览感兴趣的情报。在主页上查看情报的画面依旧是那样温馨。而且你还可以把非常可爱的角色设定为自己！这样是不是可以长时间游戏而不厌倦呢？



文字播放功能也保留下来！



《咕噜咕噜温泉》是这样一款游戏



在网络上聊天&对战

在“更衣室”里根据自己的资料编辑成游戏中的角色，然后使用编辑好的角色在网络上进行聊天或对战。角色会根据对话内容不断变换表情！



交换名片 制作好友列表

在“名片”上写入自己的资料。保存通过聊天和游戏结识的朋友的名片，利用“电报”和“留言”互相联系增进友情吧！这就是游戏的乐趣。

定期举办大赛!!

如果参加咕噜咕噜游戏大赛的话，游戏者的成绩就会被记录在OPEN DICE的数据库中。你的实力将会在真刀真枪的比赛中得到检验！！





利用OPEN DICE进行更广泛的交流！

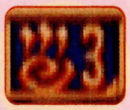
进行网络对战和聊天前，必须在“OPEN DICE”上注册用户。只要在OPEN DICE中注册成功，那么包括《咕噜咕噜温泉3》在内，玩家在所有支持OPEN DICE的游戏里都可以使用同一个注册名，并且可以利用《咕噜咕噜温泉3》的搜索功能寻找其他正在玩支持OPEN DICE游戏的伙伴。当然，玩家也可以和其它硬件平台的玩家对战或聊天。而且《咕噜咕噜温泉3》今后还会发售PS2和PC版！



跳出软硬件平台的界限!!



《咕噜咕噜温泉2》



《咕噜咕噜温泉3》



《樱大战在线版》

结交朋友!这就是《咕噜咕噜温泉》的第3作!



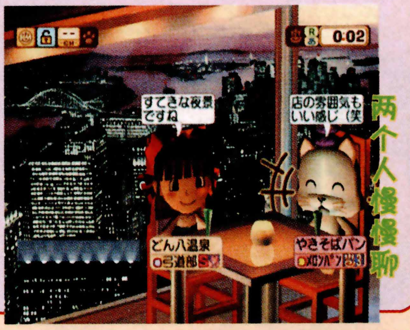
体验交流乐趣的“场景聊天室”

“场景聊天室”提供了在热闹场景中聊天的功能，比如电车的车厢、废弃的房屋等等，游戏者可以在各种各样的房间中自由对话。而且，根据房间的种类和对话的内容还会发生各种事件！此外，「咕噜咕噜温泉3」中又追加了新的房间。当然，游戏中也收录了前作的所有聊天室，即使用2代上网的玩家也可以参加聊天！！



↑3代中新增加了「四季聊天室」，在不同的季节里房间的景色和事件都会发生变化。

↓“樱大战在线”也收录了一个同样的场景聊天室。也许你会有意外的收获……！？



能够一边聊天一边对战的5款游戏!

“咕噜咕噜温泉3”中收录了大家熟知的5个桌面游戏。1代中的“大富豪”和“拿破仑”经过强化再次登场，然而“麻将”游戏则和2代中完全相同，因此“温泉3”中也可以和2代的玩家共同进行游戏。不知道有多少人会成为系列的FANS。



大富豪



这个扑克牌游戏在全日本各地有着不同的规则。在本作中再度登场的大富翁游戏，也对此做出了相当大的调整，可以对应不同规则。



拿破仑

1代中令众多玩家中毒的扑克游戏再度复活。聊天中的“讨价还价”非常激烈，请一定要尝试一下5个人同时进行游戏的刺激感！



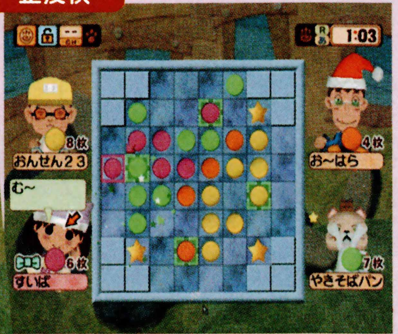


花札

日本的国产纸牌游戏在“咕噜咕噜温泉”系列中首次亮相！玩家可以玩到目前最流行的“KOIKOI”，并且能够和朋友组队，进行2对2的较量！！顺带提一句：花札可是一家电玩老铺起家时的招牌！知道他是谁吗?

正反棋

在3代中的正反棋终于实现了2-4人同时参加游戏。另外，使用不规则棋盘对战也别有乐趣。这是绝对公平的哦！





麻将

在本系列中最受欢迎的游戏就是麻将。在本作中游戏者甚至可以和2代的玩家对局。也许在不久的将来，和其他机种软件玩家进行比赛也将得以实现。



开发状况 完成度85%。本作对应open dice，请大家尽情享受与“咕噜咕噜温泉2”、“樱花大战在线”的玩家进行交流的乐趣吧！



任命你为绫波丽的"监护代理人"



BROCCOLI公司已经决定将今年PC上的热销作品《新世纪福音战士·绫波育成计划》移植到DC上！玩家将成为绫波丽的监护代理人，对她进行各种教育。这次是关于本游戏的第一次报道，我们首先来看看DC版的大致内容。

DC	厂商：GAINAX	发售日：2002.2
	类型：SLG	价格：未定	对应：VGABOX

新世纪福音战士 绫波育成计划

游戏情节与原作动画是基本吻合的

本作的故事是沿着动画片中的情节发展的。在培养过程中，会不断发生使徒来袭等动画片中的特殊事件，因此熟悉动画片的观众一定会喜欢这款游戏版的"新世纪福音战士"。原著第23话"泪水"(绫波自爆)和人类补完计划等众多引人注目的情节也依然健在。玩家与绫波究竟要迎接怎样的命运呢？当游戏结束时她又会成为一个怎样的女孩儿呢？

下面本刊将为读者介绍一些最基本的情报，没有接触过PC版的朋友更要仔细阅读，提提精神，不要打瞌睡，就要进入绫波丽的世界了。

从2015年4月1日起，你被任命为绫波的监护代理人。此时绫波参加零号机启动试验刚刚失败。





使徒袭来的顺序和时间，以及是否派遣零号机出击，都与动画中的安排完全一致。毫无悬念吗？

只有我才知道少女绫波丽的所有秘密!!



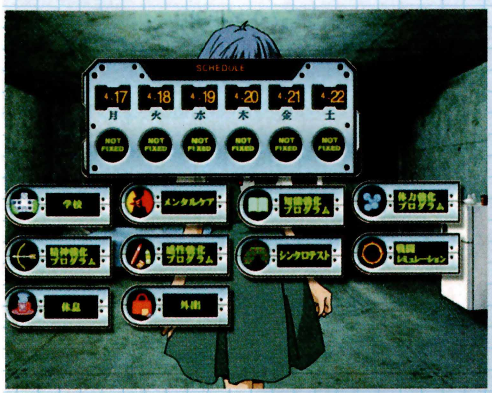
以周为时间单位进行日程管理与安排

培养期截止到一年后的 2016 年 3 月。此时，根据绫波各项状态数值的差异，出现不同的结局。教育日程以周为时间单位进行管理，每天只能安排一项课程，不同的课程将会影响绫波的各项数值。也就是说，如何编排日程是游戏的关键，不过即使精心安排了密密麻麻的教学日程，也有可能因为各种突发事件而被强行更改。因此如何系统的安排教学日程就变得至关重要。









指导绫波学习更多的单词

绫波进行口语教学的指令。如果游戏者教绫波记住了新的单词，那么这些单词就会在今后的对话中时常出现。绫波很单纯，因此不论教给她什么，她都会毫不怀疑的接受。





对育成结果进行测试「使徒袭来」

如果发生使徒袭击事件，那么就会强制结束当天预定的课程转入战斗，这也是情节推进的重要一环。但是玩家只能观看绫波战斗，并不能协助她，所以平时要多多督促绫波训练，这样才能确保绫波在战斗中立于不败境地。切记！切记！



零号机的攻击力和防御力由绫波的各项数值决定。如果缺乏训练，说不定会身受重伤……

DC 版会有怎样的变化!?

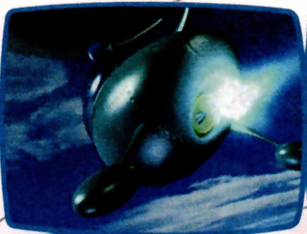
通过赠送物品也能够改变绫波的各项数值，而商店就是获得这些物品的场所。在商店里不仅可以买到获取知识的情报杂志，还能够买到改变造型的服装和房间装饰品，当然也可以吃饭。据说，DC版中的商业街会出现“GAMERS”的招牌！？至于其它的新追加的新设定只有到游戏中去探索了。

Dress & Casual スフィアバレー
TSUTAYA
TOKYU HANDS
BIG APPLE'S DINER NEW YORK RESTAURANT
DRUG STORE マツモトキヨシ
animate ANIME & COMIC SHOP
公园
MOVIE TICKET GUIDE

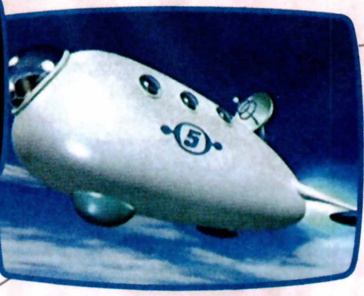
舞拉拉 SPACE CHANNEL 5 Part 2

银河中的邪恶力量





Moro星人引起的舞蹈事件，在太空第5频道的记者舞拉拉的努力下最终解决。这个世界看似恢复了和平，然而最近又爆出了神秘组织让人们狂舞的事件！舞拉拉的报道再次开动！





PS2	厂商：SEGA		发售日：2002.2.14
	类型：音乐ACT	价格：6800日元	其他：——

DC	厂商：SEGA		发售日：2002.2.14
	类型：音乐ACT	价格：6800日元	其他：——

HAPPY

只要银河中有邪恶，这个世界上就会有热爱音乐、舞蹈和游戏的人们存在！在1代发售一年后，《太空频道5》的续作再次登场，记者仍然是舞拉拉！在这次的故事里，舞拉拉用她的舞蹈搞定了让人们狂舞的邪恶集团。新作追加了全新的舞蹈战斗、乐器战斗、歌曲战斗，以及全新的录入方式！由于本作将同时推出PS2和DC两个版本，因而倍受关注，下面我们就为你奉上《太空频道5 PART.2》详细的报道！



在这次的事件中，《太空频道5》的制片人BUSE再次启用舞拉拉。由于Moro星人事件已经过去了两年，作为记者的舞拉拉因为一直天下太平没能提高多少采访水平，倒是舞蹈和歌唱技能长进了不少！今作中舞拉拉换上了一身白色的服装，配上她那头红发和矫健的舞姿，显得非常迷人！

为了拯救被迷惑的人们！





舞蹈集团登场！？







进行得非常激烈！

突然出现的邪恶组织，是让人们狂舞并进行诱拐的“舞蹈团”。正中间戴着红色头巾的家伙好像就是他们的队长，周围是一些样子古怪、心眼很坏的小喽罗。从他们的眼中会射出让人舞蹈的光束，非常危险！但危险归危险，他们那可爱的造型却常常让你忘记身处险境！





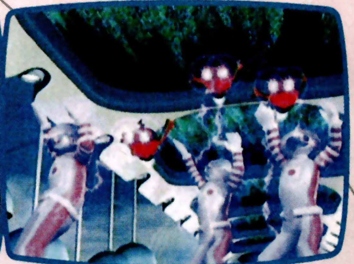
舞拉拉再次出动！

今年冬天，舞拉拉充满动感的舞蹈和音乐将再次让大家HAPPY！





美洲虎很危险?



大家都疯狂的舞蹈







空间音乐剧开幕了！

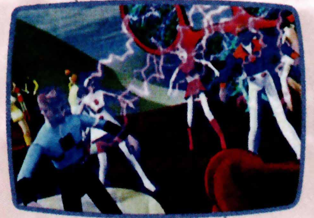
特别注目

这里是重点乐器的决战！

吉他！舞拉拉抱着吉他进行激烈的舞蹈！还有架子鼓！演奏架子鼓也是必须的过程！这就是本作导入的全新乐器大战。乐器的种类完全可以自己制定，而且大家根本不必担心乐器难于操作，这是个非常容易上手的系统，如果熟练掌握的话，一定会让你大呼过瘾！









还是要跳舞

游戏的主题依旧是舞蹈。舞拉拉，快点救出他们吧！一旦拯救成功，人们就会和舞拉拉一起热舞，舞蹈的类型和角色种类非常之多，全部看遍的话要花费很大精力！



激烈的战斗



奇怪的植物





飞行，舞拉拉！

舞拉拉将施展出自己的全部才华进行战斗！噢，在她面前的那是什么？是大型的危险植物吗？它抓住了舞拉拉。危险！啊，天空，在空中自由地飞翔吗？舞拉拉究竟会面对怎么样的困难呢？

SPACE MIKEL局长



全宇宙的超级巨星，SPACE MIKEL 这次决定登场！在前任局长退休后，他出任了太空频道5局长的职务。在百忙之中，SPACE MIKEL 为我们披露了超级舞蹈的情况！

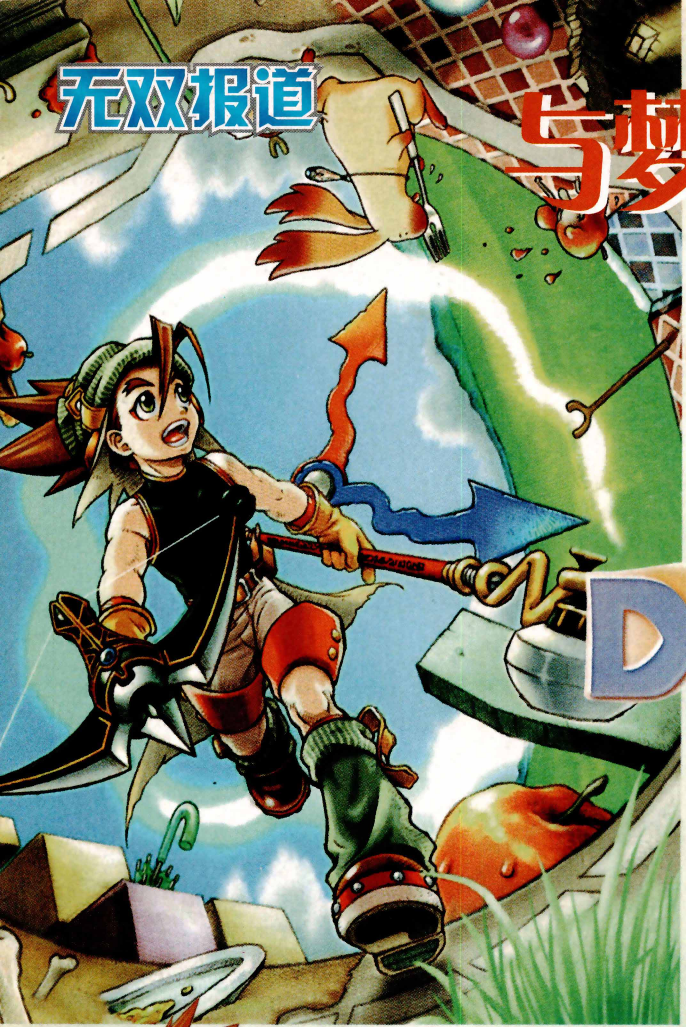
特别注目

音乐中充满灵韵的软件！

悦耳的音乐，动感的舞蹈，狂热的演奏，舞拉拉的表现完美无缺！不愧为“空间音乐剧”的称号。玩家好像也参加了在帝国剧场要花20000日元才能看到的音乐剧。本作将在2月14日同时发售PS2以及DC两个版本，在此向诸位大力推荐！

无双报道

与梦中生物巴克——



DUALHEARTS
デュアルハーツ™

正统动作游戏+温馨的爱情故事，缔造了这款充满异幻色彩的《DUALHEARTS》。作为SCE的原创动作RPG，我们应该对其给予足够的重视！

PS2	厂商：SCEJ		发售日：2002.2.14
	类型：A·RPG	价格：未定	其他：——

向蕴藏无限宝藏的梦中世界进发!!



机智勇敢的财宝猎人

主人公

拥有"遗迹雷达"之称的最强财宝猎人，为了解开"梦之神殿"的封印来到索恩诺岛。他懂得巴克族的语言。



梦世界的领航员

巴克

陪伴主人公在梦境中冒险的奇异生物，是个成事不足败事有余的懒散家伙，具有空中飞行的特殊能力。

财宝猎人为了寻找沉睡在梦之神殿的"梦见宝石"踏上了冒险旅程。在旅途中，他遇到了因钥匙丢失在遗迹中而束手无策的不明生物巴克，两个人共同冒险，由于游离于梦境与现实之间，游戏的主人公逐渐体会到了人类各种各样的思绪与回忆。本作是一款浓缩了动作游戏精华的A·RPG，玩家将潜入睡梦中人类和动物的内心，在梦境中与苦恼、哀愁的罪恶根源战斗。



主人公与巴克组成冒险搭档……



玩家一共要找到8把钥匙，每得到一把钥匙，就会有新的宝石入手。

GAME SYSTEM CHECK 运用多姿多彩的动作体验梦中世界的悲欢

主人公可以使用装备在双手上名为"神具"的武器攻击敌人，此外还要利用弹跳飞跃洞穴并踩踏其它物体。当然，作为动作RPG游戏，迷题解答也是必不可少的部分。



学会新动作后会出现解说。

基本动作避开陷阱

梦中世界到处都设有机关和陷阱，有些地方必须解开迷题后才能通过。但是破解迷题的答案一定会隐藏在玩家已经掌握的动作之中。



利用右上方的按键提示，就能打开道路。

双手发动组合特技

多彩的攻击方式也是本作的特征之一，除了能够使用剑、枪等武器进行特殊攻击外，通过连续按键还可以发动组合技。



根据双手装备的变更，发动的特技也会随之变化。

同踏上不可思议的幻想之旅

战斗舞台就是配角们的内心世界

主人公能够进入的梦幻舞台共有40种以上，每个舞台都由独特的世界观构成。由于梦境是人或动物的潜意识投影，所以主人公的行动将时刻影响到梦中世界的状态。游戏中出现的舞台类似动作游戏里的关卡，每个世界中都有一个BOSS，打倒它们之后就可以得到钥匙，从而解决做梦者心中的困惑。





诗芬的梦中世界

因悲伤而封闭的心灵，是全部被冰雪覆盖的寒冷世界，然而主人公的行动令整个世界焕然一新。







芭尔的梦中世界

这是主人公第一次进入的梦中世界，正如芭尔爱慕虚荣的性格，这里到处都闪烁着耀眼的金光。在这界，主人公遇到了梦中世界指路人——绵羊先生。

Story of DUALHEARTS

之所以会有梦境和现实两个不同的世界，是因为很久以前从人类罪恶意念中诞生的邪恶生命体——奈特米亚令整个世界濒临毁灭。当奈特米亚即将吞噬世界的时候，贤者挺身而出把奈特米亚分为精神、肉体两个部分。从此，奈特米亚的精神形成了梦中世界，肉体则成了现实世界。



被玉石诱惑的人们，在梦中会见到什么呢？

奇妙的梦境舞台数量超过40个!!

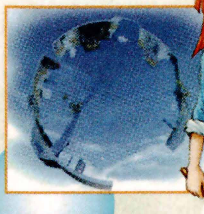
登场角色共有15个人和2个动物，由他们的人生和性格投影产生的梦境世界超过40个。

帕菲的梦中世界

从大白天就开始打盹的帕菲，它的梦境好像一幅图画。在这里，玩家可以进行一个叫做“吃肉的狗儿汪汪叫”的迷你游戏！









法妮的梦中世界

法妮的画充满个性，但是她却始终得不到老师的赏识，所以这个舞台的BOSS就是她的老师。

梦境中的传道师



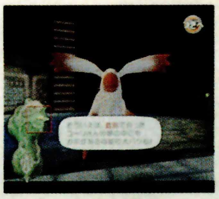
对梦中世界无所不知的梦之传道师。每当主人公得到新武器，他会立刻赶来进行讲解，是位值得信赖的恩师。

绵羊先生



巴克为冒险提供帮助

在梦中世界遨游离不开巴克的协助。它时而成为领航员，时而成为主人公的坐骑，在冒险中扮演着重要角色。某些区域里，没有巴克就寸步难行，因此玩家一要熟悉巴克的动作特性。在遇到困难的时候，试着借助巴克的力量解决吧。



从巴克身上找到线索。

获得巴克的新能力，体验新动作的乐趣。

在梦之世界打倒BOSS，就能够获得巴克的新能力。利用它可以使巴克掌握新的动作，从而令冒险变得更加轻松。下面为大家介绍几种巴克的能力。



气吞山河

攻击敌人的法宝，每使用1次会消耗一个能量储备。



巴克可以帮助玩家渡过难关。



泰山压顶

用屁股坐敌人，还可以用来解除开关。同样需要消耗能量储备。

GAME SYSTEM CHECK 令人拍手叫绝的蓄力攻击

蓄力后原先的攻击动作就会转化为特殊攻击，即“蓄力攻击”，从而实现不同寻常的动作。除了用于战斗之外，解谜时也要经常利用。

投掷长枪

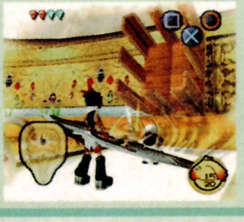
这种蓄力攻击可以在无法前进的区域，越过障碍插入或转动上方的机关。作为远距离攻击也能发挥强大威力！



墙上好像有一个类似转轮的东西，把枪掷出去试试。

用剑拨挡物体

这是长剑固有的蓄力攻击。用剑拨挡绵羊先生投掷的石块，反弹至龟裂的墙壁，从而破墙而出。如果四周都找不到出路，那么就试试这种方法吧！



绵羊提供帮助时赶紧使这招。

成功了！转动机关后，隐藏的暗门被打开！



DH花絮情报 各位能够上网的朋友们请注意，本作已经开设主页！地址如下，http://www.scej.jp/dh/。网站上除了游戏介绍之外，还为大家提供了下载桌面时钟的服务。

次世代传媒联盟

联合优惠大订阅 最后机会

截止日期：3月31日

PC-GAME、TV-GAME、ONLINE-GAME、游戏文化，视听产品大包圆

邮购全线5种杂志，只需花费255元，即可

省219元

两种邮购方案

方案A

只要一次性向次世代发行部以原价邮购右侧任何一款杂志半年(6期)，即可以6折价格邮购右侧其它任何杂志半年(不限种类，每种限一本，可从任意一期订起。)

方案B

只要一次性向次世代发行部以原价邮购右侧任何一款杂志一年(12期)，即可以5折价格邮购右侧其它任何杂志一年(不限种类，每种限一本，可从任意一期订起。)

邮购价格表

月刊杂志名	每期定价	半年原价	半年6折	全年原价	全年5折
《电玩新势力》	6.80元	40.80元	24.48元	81.60元	40.80元
《电软》	8.40元	50.40元	30.24元	100.80元	50.40元
《游戏批评》	6.50元	39.00元	23.40元	78.00元	39.00元
《游戏吧》	6.00元	36.00元	21.60元	72.00元	36.00元
《软光》	8.80元	52.80元	31.68元	105.60元	52.80元

订阅省钱秘技

■订阅第一步：原价订谁最划算？——当然精采又超值最合算

例如，一位上海读者他最喜欢集视听于一身的《电玩新势力》，一张60分钟刺激火爆的光盘加上彩色导读说明，实在是精采又超值。而且原价订阅它就可5-6折订阅其它杂志，这样最划算。

■订阅第二步：订半年还是一年？——看看折扣就知道

订半年可6折订其它杂志，订全年就可5折订其它杂志，经过权衡，他选择了定全年，并在表中查到《电玩新势力》价格：81.60元。

■订阅第三步：还订其它哪种杂志？——全凭你的喜好

这位读者还喜欢《游戏批评》和《电软》，在表中查到它们的全年5折价分别为39.00元和50.40元。 省多少钱，算术并不难！

■订阅第四步：填汇款单邮购杂志！——不要把钱夹在信中寄来

最后，他喜滋滋地来到邮局领了一张汇款单，按以下格式填写并汇出，一切OK！以后就在家等候杂志自己送上门吧！

订阅查询热线：(010)64472177

1 0 0 0 6 1 中国人民邮政汇款通知

(汇统 3005 乙)

请按照背面注意事项携带本通知和本人有效证件名章到＿＿＿局所取款 (由兑付邮局填写) (下面五栏请汇款人用钢笔、毛笔或圆珠笔同一笔型使用蓝色或黑色墨水写清楚)		汇票号码	
		收 汇 局	
汇款金额	人民币(大写) 壹佰柒拾壹元整	收汇日戳	收汇员
收款人详细地址	北京6129信箱		
收款人姓名	次世代发行部	兑讫日戳	兑付员
汇款人详细地址	上海市金山区海洋新村18号501室		
汇款人姓名	李彬 要否航空	接收专号	

金数额字要同繁不接留人空民币一字大写

邮政编码 200540

汇款人简短附言

原价订全年
2002.3-2003.2
共12期
《电玩新势力》
81.60元

5折订全年
《游戏批评》
39.00元
5折订全年
《电软》
50.40元

合计：81.60+39+50.4=171元

务请正确填写收件人和有效通信地址

注明要原价及打折订阅的杂志，并参照上表算出总金额填入附言栏中

《电玩新势力》
VCD、CD-ROM双用电玩光盘杂志，大量的字幕解说和精美的导读手册，带您进入电玩与视听的最前端！视觉与听觉双重震撼，每月5日出版。新势力，新期待。
定价6.80元





《电子游戏软件》
创办于1994年的权威TV-GAME专业杂志，全国发行量最大。
定价：8.40元



《游戏批评》
创办于2000年9月，是国内目前唯一一本游戏评论读物。每期两大特集，涵括游戏业界重大事件与题材的重量级文章。十几部精典游戏评论，报刊文摘，读者论坛，业界资料汇编，名人访谈，精采连载等。
定价：6.50元



《网上俱乐部——游戏吧》
2001年7月新登场的超值网络游戏杂志，专为联机在线一族度身订做。邮购的读者可以免费得到捆绑的网络游戏及相关产品(全年价值36元以上)。《游戏吧》开张数期已送出《金庸神雕大侠》、《石器2.0》、《传奇》等最新网游光盘及近十种相关产品，今后还将陆续送出各大网游新作，敬请期待。定价：6.00元



《软件与光盘》
创办于1996年的权威PC-GAME专业杂志。
定价：8.80元

中国电玩榜

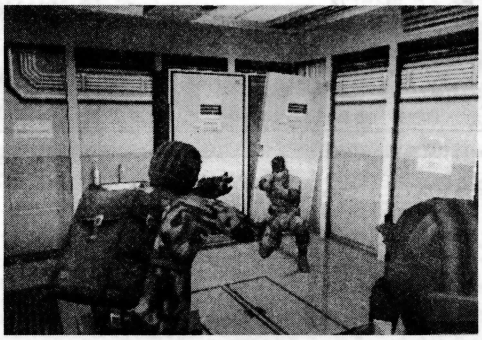
2002年第3期(统计时间2002年1月1日~31日)

本期重点:
1、圣诞商战销量全面揭晓!!
2、统计截止共收到有效选票5800张!!

家用游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想 8 机种:PS 厂商:SQUARE 类型:RPG —	2081
2	5	莎木 Ⅱ 机种:DC 厂商:SEGA 类型:FREE —	1862
3	4	黄金太阳 机种:GBA 厂商:NINTENDO 类型:RPG —	1527
4	2	最终幻想 10 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:RPG —	1466
5	7	恶魔城~月之轮 机种:GBA 厂商:KONAMI 类型:A·RPG —	1459
6	3	实况胜利十一人 2000 机种:PS 厂商:KONAMI 类型:SPG —	1235
7	6	生化危机 3~最终逃脱 机种:PS 厂商:CAPCOM 类型:AVG —	1055
8	8	恶魔城~月下夜想曲 机种:PS 厂商:KONAMI 类型:A·RPG —	940
9	24	合金装备 索利德 2 机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:战略谍报 ACT —	770
10	10	最终幻想 9 机种:PS 厂商:SQUARE 类型:RPG —	677

序	昔	游戏名称	计票
11	9	莎木 一章·横须贺 (DC、SEGA、FREE)	631
12	16	合金装备·索利德 (PS、KONAMI、AVG)	553
13	21	樱大战3~巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、AVG)	499
14	12	生化危机 代号:维罗尼卡 (DC、CAPCOM、AVG)	413
15	11	寄生前夜 2 (PS、SQUARE、AVG)	401
16	再	永恒传说 (PS、NAMCO、RPG)	397
17	18	口袋妖怪 金银 (GB、NINTENDO、RPG)	388
18	14	格兰蒂亚 2 (DC、GAME ARTS、RPG)	387
19	15	恐龙危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	355
20	17	最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG)	322
21	23	勇者斗恶龙 7 (PS、ENIX、RPG)	300
22	26	真三国无双 2 (PS2、KOEI、ACT)	293
23	19	尤多娜英雄战记 (PS、ENTER BRAIN、SLG)	283
24	20	生化危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	277
25	再	合金弹头 (PS、STG、STG)	267
26	22	北欧战神传 (PS、ENIX、RPG)	220
27	29	射雕英雄传 (PS、SCEI、RPG)	211
28	再	放浪冒险谭 (PS、SQUARE、AVG)	200
29	再	97 格斗之王 (PS、SNK、FTG)	168
30	新	洛克人 X6 (PS、CAPCOM、ACT)	159



本期劲作打榜:合金装备 索利德 2

随着连环大抽奖活动的结束,排行榜的票数也渐渐回复到了从前的样子,也许是抽奖余温未散吧,本期的投票量仍旧保持了不错的势头。希望大家能够继续支持本榜,并能够充分活跃榜上的排名。

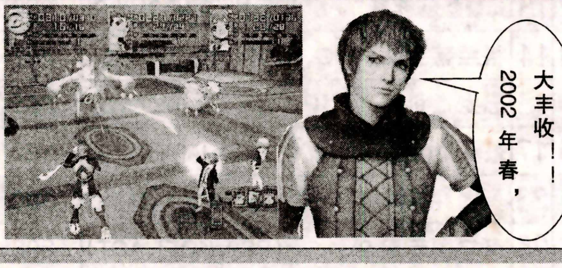
本期应该没什么太令人意外的变化,矮子中间挑高个儿也只有"合金装备 2"的大跃进还值得提一下的。毕竟从 24 位上升到第 9 位实在是不易,看来我国玩家对该系列的痴迷大有越演越烈之势,也难怪,游戏做的实在太过出色,即便是已经打穿数遍的风林没事的时候也会拿出来消遣一番,其中有许多值得细细品位的地方,小岛的良苦用心可见一斑。

唉~~~看着排行榜上的游戏,变化甚少,看来想要见到更多新面孔仍非一日之功。另外,似乎 GBA 游戏也没什么生气的样子。

填写选票的注意事项:A.不要在选票中填写未发售的游戏,否则选票无效;B.依据本刊译名填写游戏名称,热门游戏名称可直接参考本刊"排行榜";C.一定要在选票上按规格填写清楚真实姓名、地址和邮编。

日本家用机新作期待排行榜

序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想 Ⅺ 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:网络 RPG 发售日:2002 年春预定	1573	6	7	王国之心 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:2002 年 3 月 28 日	922
2	2	樱大战 4～恋爱吧！少女们 机种:DC 厂商:SEGA 类型:SLG+AVG 发售日:2002 年 3 月 21 日	1558	7	新	超级机器人大战 IMPACT 机种:PS2 厂商:BANPRESTO 类型:S·RPG 发售日:2002 年 3 月 28 日	783
3	6	异度传说 前传Ⅰ:力量的意志 机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:RPG 发售日:2002 年 2 月 28 日	1357	8	10	VR 战士 4 机种:PS2 厂商:SEGA/AM2 类型:FTG 发售日:2002 年 1 月 31 日	774
4	3	星海传说 3 机种:PS2 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:2002 年 3 月预定	1116	9	9	铁拳 4 机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:FTG 发售日:2002 年 3 月 28 日	638
5	4	鬼武者 2 机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2002 年 3 月 7 日	1102	10	5	塞尔达传说 GC 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:A·RPG 发售日:2002 年发售预定	583



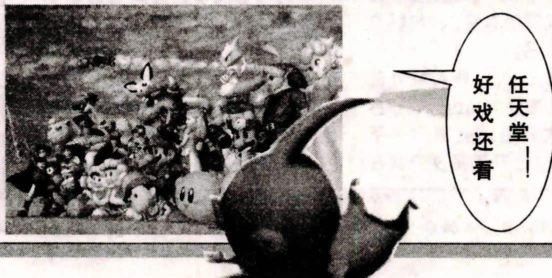
本期排名应该说没什么大变化，唯一有进步当属发售进入倒计时的“异度传说”。本作剧情庞大，对于玩过前作的玩家来说，“前传”无疑将会使许多剧情谜团揭开，相信铁杆是无论如何也不会错过的。

另外，机战的魅力始终是无人能够抵挡，PS2 一经公开，就出现在了前十的行列中。说起来机战系列应该算是一个奇迹了，出了版本无数仍旧人气不减，实在是让许多系列游戏汗颜。斑普始终还是强啊～～

虽然 VF4 仍然排在前列，不过结稿前 VF4 已经发售。

日本家用机软件月间销售排行榜

序	游戏名称	销量	序	游戏名称	销量
1	超级马里奥 A2 机种:GBA 厂商:NINTENDO 类型:ACT 发售日:2001 年 12 月 14 日	506085 总:同上	6	任天堂全明星大乱斗 DX 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:ACT 发售日:2001 年 11 月 21 日	244644 总:951114
2	实况胜利十一人 5 最终版 机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:SPG 发售日:2001 年 12 月 13 日	339450 总:同上	7	游戏王 6 机种:GBA 厂商:KONAMI 类型:ETC 发售日:2001 年 12 月 20 日	231104 总:同上
3	桃太郎电铁 X 机种:PS2 厂商:HUDSON 类型:TAB 发售日:2001 年 12 月 13 日	338954 总:同上	8	机动战士高达 联邦对吉翁 DX 机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:ACT 发售日:2001 年 12 月 6 日	199994 总:697551
4	动物之森＋ 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:ETC 发售日:2001 年 12 月 14 日	275726 总:同上	9	勇者斗恶龙Ⅳ～被引导者们 机种:PS 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:2001 年 11 月 22 日	151274 总:1082160
5	GT 赛车概念版 2001 东京 机种:PS2 厂商:SCEI 类型:RAC 发售日:2002 年 1 月 1 日	248385 总:同上	10	特鲁内克大冒险 2A～不思议迷宫 机种:GBA 厂商:CHUNSOFT 类型:A·RPG 发售日:2001 年 12 月 20 日	133127 总:同上



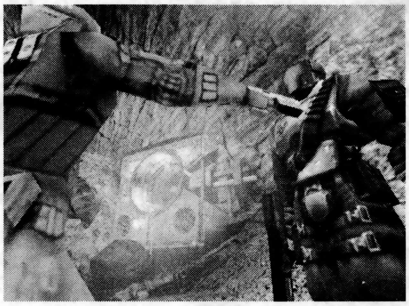
从本期销量榜上可以看出，今年圣诞期间的最大赢家依旧是老“姜”任天堂。翻炒的回锅饭“马里奥”当仁不让的占据了销量榜第一的位子，这实在是有些出乎人们的预料。另外，GC 的两部热门游戏也都创造了非常好的成绩，除了“大乱斗”销量过百（万）后，PIKMIN 的累计销量也突破了 40 万（排名第十一），还有与 GBA 完全互动的“动物之森＋”也成了圣诞期间大热门的抢手货。看来今年的软件第一位子有得一争了。另外，KONAMI 也凭借“实况 5 最终版”和“游戏王 6”争得两个席位。

日本家用机游戏当月排行榜		
游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）		得票
最终幻想X	（PS2、SQUARE、RPG）	933
樱大战 3～巴黎的燃情岁月	（DC、SEGA、SLG）	470
合金装备 2～自由之子	（PS2、KONAMI、ACT）	440
勇者斗恶龙 4	（PS、ENIX、RPG）	318
异度装甲	（PS、SQUARE、RPG）	240
动物之森＋	（GC、NINTENDO、ETC）	223
任天堂全明星大乱斗 DX	（GC、NINTENDO、ACT）	184
最终幻想 7	（PS、SQUARE、RPG）	180
勇者斗恶龙 7	（PS、ENIX、RPG）	176
北欧战神传	（PS、ENIX、RPG）	170

日本家用机游戏累计榜		
游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）		得票
最终幻想X	（PS2、SQUARE、RPG）	5513
合金装备 2～自由之子	（PS2、KONAMI、ACT）	2953
樱大战 3～巴黎的燃情岁月	（DC、SEGA、AVG）	2526
勇者斗恶龙 4	（PS、ENIX、RPG）	2274
任天堂全明星大乱斗 DX	（GC、NINTENDO、ACT）	1784
勇者斗恶龙 7～伊甸的战士们	（PS、ENIX、RPG）	1755
街	（SS、CHUNSOFT、AVG）	1190
异度装甲	（PS、SQUARE、RPG）	1101
最终幻想 7	（PS、SQUARE、RPG）	1015
动物之森＋	（GC、NINTENDO、ETC）	926

日本街机游戏最新排行榜		
游戏名称（基板、厂商、类型）		得票
德比赛马俱乐部 2	（NAOMI、SEGA、SLG）	21952
VR 战士 4	（NAOMI2、SEGA、FTG）	11067
太鼓的达人 2	（SYSTEM12、NAMCO、音乐）	8235
机动战士高达～联邦对吉翁 DX	（NAOMI、CAPCOM、ACT）	8182
铁拳 4	（SYSTEM246、NAMCO、FTG）	6290
湾岸赛车	（SYSTEM246、NAMCO、RAC）	6001
鲁邦三世射击版	（NAOMI、SEGA、STG）	3443
格斗之王 2001	（MVS、EOLITH、FTG）	3040
力量扣杀 2	（NAOMI、SEGA、SPG）	2704
RACE ON！	（SYSTEM23、NAMCO、RAC）	1962

欧美（美国）家用机游戏最新排行榜	
游戏名称（机种、厂商、类型）	
GT 赛车 3	（PS2、SCE、RAC）
口袋妖怪 金	（GB、NINTENDO、RPG）
超级马里奥进化版	（GBA、NINTENDO、ACT）
口袋妖怪 银	（GB、NINTENDO、RPG）
笨小孩摔交	（PS、EA、SPG）
数码世界	（PS、INFOGRAMES、RPG）
红色军团	（PS2、THQ、STG）
车手 2	（PS、INFOGRAMES、RAC）
东尼滑板 2	（GBA、ACTIVISION、SPG）
鬼武者	（PS2、CAPCOM、ACT）



→欧美获得绝大人气的第一视点射击游戏『红色军团』，目前二代的发售已如箭在弦。

“德比赛马”真是怪物游戏，居然还在霸占着街机榜第一，就连如日中天的 VF 也不是其对手。据悉该游戏在香港也是大排长龙，SEGA 在街机上仍旧是难逢敌手。

另外，“KOF2001”反响也空前的好，看来韩国公司的制作水准的确不俗。

以上说的是街机榜。

美国榜方面，如果对比过上期欧洲排行的话会发现流行的游戏几乎完全一样。所不同的是发行已经很久的“车手 2”再度登上排行榜，真是令人惊叹。看来美国人的口味的确与众不同，如果在日本发售的话相信连销量榜都未必上的了。不过，真正雷打不动的还是任天堂的“口袋妖怪 金/银”，看来 2002 年的 GBA 版口袋势必要掀起妖怪旋风了。也许那时才是见分晓的时候吧？

以上排行榜中和“日本家用机月间销售排行榜”部分参考自日本“周刊ファミ通”杂志 2001 年 1 月 11/18 日合并号～2002 年 2 月 8 日 3 期。其中“家用机游戏新作期待排行榜”及“日本家用机游戏当月排行榜”统计依据为“周刊ファミ通”杂志的 2002 年 2 月 8 日。

本期参与“中国电玩榜”的 50 名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为价值约 50 元的精美礼物。凡参加“中国电玩榜”，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

福建长汀	王子彦	浙江丽水	梁昊	浙江建德	罗罡	重庆合川	周松涛
云南昆明	张鹏飞	广西柳州	周杨华	山东东明	赵辉	甘肃靖远	王晶
福建厦门	黄小庄	广西柳州	张远翔	江苏南京	陈彤	广西百色	叶宇
陕西西安	吕宏亮	安徽合肥	张佳啸	湖南湘潭	张龙文	辽宁鞍山	周晓清
北京海淀	赵翔	上海浦东	许士超	广西梧州	严进忠	天津汉沽	王辉
贵州安顺	李江	天津静海	赵玉	江苏南京	仝雷	吉林蛟河	瞿宏伟
陕西西安	陈昊	河北唐山	赵东山	广西桂林	许阳洋	上海杨浦	王晓光
四川绵阳	郭锐	广东南海	胡伟发	广东湛江	李建平	广东广州	曾智坤
广西上林	吴承思	上海宝山	龚振华	辽宁丹东	许润生	浙江湖州	屠旭江
江苏扬子江	孙骏平	天津津南	张程	河北廊坊	邱璐	江苏无锡	龚鸣峰

福建福州	胡斌
广东湛江	黎斯宁
吉林九台	关鹏
新疆克拉玛依	彭刚
福建福鼎	吴小红
福建福州	陈萍
广东湛江	林良旭
福建屏南	梁兴华
湖北武汉	余峻
山东德州	苑博



心跳回忆 3·在那约束之地

MM 追逐大法金针度人

尽管许多人对“心跳 3”的人设颇有微词，但是游戏的系统非常丰富，在可玩性上甚至超越了 1 代。增加了“趣味”、选择服饰等新系统后使游戏的自由度与真实性都有很大的提高。不过系统的大换血也导致了许多老玩家初上手时感到不适应。尤其是掌握女孩的心跳度变得非常困难，而且“炸弹”也出的特别快，总的来说比前作要困难。下文为笔者积累的一些经验，供大家参考。

PS2	厂商：KONAMI	类型：恋爱 SLG
	发售日：2001.12.22	售价：6800 日元

隐藏人物出现条件：众所周知，心跳回忆系列游戏中一直都有隐藏人物的存在。本作中也同样有两名隐藏角色，下面就讲讲她们的登场条件与攻略要点。

隐藏角色之一 渡井霞(かずみ)

★ **登场条件**：第一年 10－12 月之间执行“趣味”中的“丘**エリア**散策”将有可能发现一些游戏中角色的家，如果发现了渡井的家(门牌的字不是很清楚)那么在此后一、两个月内将发生主角叫外卖事件(选什么都无所谓)。第三天就会在学校撞到渡井，她也就正式登场了。

★ **攻略要点**：渡井的父亲患重病，为了不给叔叔添麻烦，她每周都去送外卖打工。所以玩家无法约她去海边、游乐场等远郊游玩。她和牧原优纪子是好朋友，初期可以通过牧原打听渡井的消息。



↓在里面的竟然是渡井，看来打工也很有趣。

↑在友好度达到一定程度时就会遇到可爱的人偶。

★ **喜好约会地点**：映画馆、小剧场、游戏厅、商业街

★ **喜好话题**：料理有关的话题、运动

★ **特殊事件**：

1. **在街头遇到打工的渡井**：当渡井登场后不久实行“丘**エリア**散策”或“街**エリア**散策”就会随机发生。可使渡井的心跳度上升。

2. **打工假期事件**：与渡井的心跳度在良好以上时，第三年八月十五日随机发生。渡井会打电话约主角一起去游乐场玩。

3. **无助的渡井**：心跳度达到最高时，第三年的十二月时会发生渡井父亲病危事件。当渡井打电话来时要选“待**くれ すくにいく**……”注意这是渡井告白的必要条件。

4. **两个人的圣诞**：心跳度达到最高时，第三年的圣诞节不去参加学校的宴会，渡井会在打工之后来主角家。

5. **神社的巫女**：心跳度良好时，主角一个人去神社会遇到在神社临时打工的渡井。

隐藏角色之二 和泉穗多琉

★ **登场条件**：执行“趣味”中“WEB **サーフイン**”。多搜索几次将会发现一个叫做“月の下”的网页，进入后会听到一首钢琴曲。此时玩家要给“月夜见”发 EMAIL。以后也要定期浏览“月の下”，一旦发现更新就立刻发 EMAIL。当玩家与“月夜见”用 EMAIL 联系数次之后，只要所有能力平均达到 10 级以上，就会发生在学校听到熟悉的钢琴曲的事件，选择过去观看就可以认识和泉了。



↓不但必须学习优秀，体育成绩也要称霸全校。

↑和泉终于告白了，这场面真是感人肺腑啊。

~ EMAIL 问题选择方法 ~

1. 对钢琴曲的感想：**とてもいい曲ですね**
2. 月夜见问主角喜欢听什么音乐：**クラシックだよ**
3. 月夜见说自己也非常喜欢交响乐：好**きな**作曲家**は**谁？
4. 月夜见问主角是否爱看书：读书**は**大好**きだよ**
5. 最喜欢看什么类型的书：一大**スペクタクルの**历史小说
6. 月夜见说最近正在栽培盆栽：面白**そうだね**
7. 月夜见说最近要做手术：勇气出、手术受**だよ**
8. 月夜见说起受伤的原因：**うん**　事故？
9. 月夜见说初恋的人死于事故：**ごめん**　元气**をだせ**
10. 月夜见问主角是否写日记：**どうやったらそんなに**续**くの**？
11. 月夜见说自己写了一首诗：**その**诗**に**曲**なっけつてみると**面白**なそうだね**
12. 月夜见说自己做了奇怪的梦：**へー、そんなことってあるんだね**
13. 月夜见说狗在说梦话：犬**が**寝**ほける**？本当**かなあ**
14. 月夜见说喜欢的点心：**スコーンておいしいよね**

★ **攻略要点**：许多玩家也许早已发现，让本作的女主角牧原优纪子告白非常简单，毫无难度与挑战。不过这个和泉穗多琉可绝对是个超有挑战性的角色。要想得到和泉的电话就必须让她在第一年的 12 月前登场，这样才能在第二年初分到班并得到她的电话号码。由于她所喜欢的人死于车祸，情绪非常低落，很多约会场所她都不去，而且许多话题都不感兴趣。所以必须按照 1 代中攻略藤崎诗织的方法进行，也就是头两年尽量提升能力值（随着主角

能力的提高她的心跳度也会小幅度上升)，到第三年再全力增加心跳度也不迟。不过就算第三年她的心跳度能“红脸”，但是主角的四项能力到不了 43 级以上也无法让她告白。

★ **喜好约会地点**：音乐厅、丘之上公园、植物园

★ **喜好话题**：艺术有关的话题、文科有关的话题

★ **特殊事件**：

1. **发现月夜见就是和泉穗多琉**：当与月夜见互通 EMIL 一段时间之后，各方面能力达到一定等级后。随机发生在学校廊下听到熟悉的钢琴曲事件。选择去看就会发现月夜见就是和泉，事件后和泉心跳度会上升。

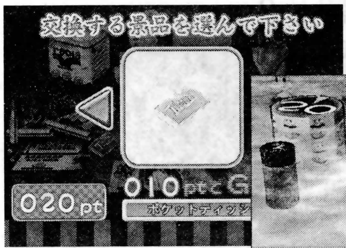
2. **冬季之海**：与和泉的心跳度达到最高，在第三年的十二月约和泉去海边会发生此事件。

3. **两个人的白色圣诞**：与和泉的心跳度达到最高，第三年圣诞不去参加学校的宴会。则会与和泉过两个人的白色圣诞。

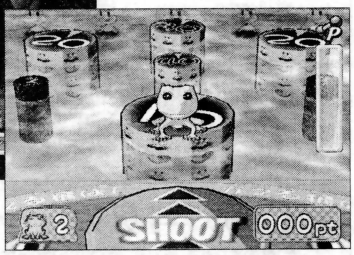
4. **再入院**：第三年大学验试前和泉会去作手术，此时选什么都可以，到了三月她就会重返校园。

最有效率的能力提升方法

本作中主角能力提升情况可以在每周的天气情报中右下角的生理曲线中看到。其中红线代表体育指令成功率，黄色代表文科(包括艺术)的指令成功率，绿色则代表理科成功率。另外在星期六和星期日中对文理科进行预习后再实行该指令，可以大大增加等级成长速度。



↑如果得点特别高的话还能得到珍贵礼品。



↓本作的游戏都有一定的难度，要好好练习。

关于减少登场人物的方法

众所周知，当主角的某方面等级达到一定程度后就会有相应的女孩出场。但是本作中女孩的伤心度增长很快，所以登场角色越多主角的麻烦也越大(要疲于奔命的消“炸弹”)。有一种方法可以让登场的女孩始终控制在三人，而主角的能力还能尽情增长。下面举例说明：比如第一年使想追求的女孩神条芹华登场，然后再猛加某文科的能力让相泽登场，并加入足球部后，就不要在上学期间(星期一至五)实行理科、艺术与体育的指令。这样可以在平时休息的时候进行足球部活动，增加体育能力。当夏休、冬休、春休时可以全力执行理科、艺术与体育指令。到了第三年四月之后，就可以在平时任意执行自己喜欢的指令了，因为不会再有女孩登场了。掌握了这个方法对于追求和泉穗多琉是相当有效的。

隐藏约会地点的出现方法

除了定期观看**もえぎウォンチャー**可以找到新的约会地点外，在“**趣味**”指令执行“丘**エリア**散策”等指令，能捡到特殊物品(奇丽的小石)和遇到女孩，还能找到隐藏地点。

隐藏约会地点的出现方法
★ **マリンブリッチ**(大桥)：执行“丘**エリア**散策”后随机发现。
★ **ボーング**场(保龄球场)：执行“街**エリア**散策”随机发现。
★ 果子屋(点心屋)：发生牧原优纪子送好吃的点心给主角事件后，执行“丘**エリア**散策”。
★ **カラオケハウス**(歌房)：执行“街**エリア**散策”后随机发现。
★ **プラネタリウム**(天象馆)：首先在“WEB **サーフイン**”找到**プラネタリウム**的网页，而后根据上面的时间执行“街**エリア**散策”，随机发现。
★ CD **ビデオショップ**(CD 专卖店)：执行“街**エリア**散策”后随机发现。

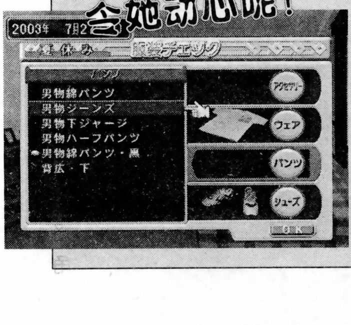
隐藏关于“趣味”中的秘密

在趣味中有一项“发掘”命令，执行之后可以随机挖出许多特殊的道具，比如“考拉发型的女人偶”、“生锈的发带”、“传说的大树化石”等等，这些都是与“心跳回忆”一代有关的东西。(恶趣味？)挖出来之后可以装饰房间，其中有些物品还可以作为特殊饰物。有兴趣的玩家不妨一试。



文/莱因总帅　责编/早乙女好雄

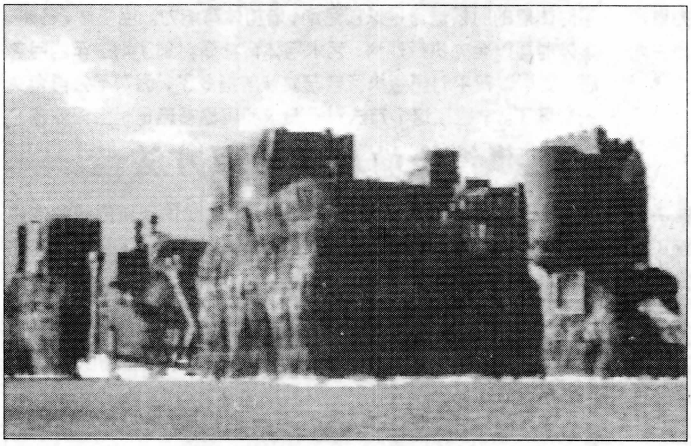
怎样搭配服装令她动心呢?



本作中取消了容姿这项指数，约会时主角的容姿取决于服饰的搭配。根据季节不同主角所穿的衣服也要不断变化，否则女孩会在约会时拒绝与主角同行。下面就按照季节推荐一些比较容易获得女孩夸奖的服饰搭配方法。

不过笔者提供的是相对而言比较合理的服装搭配。实际约会中按季节性来搭配服装也是一种不错的选择。另外许多女孩还有自己喜欢的特殊服饰，这里就不一一介绍了，玩家可以自行实验。

- **春季**：**シャツ・白**＋**男物棉パンツ・黑**＋**男物スニーカー**
- **夏季**：T **シャツ**＋**男物棉パンツ・黑**＋**男物スニーカー**
- **秋季**：**セーター**＋**男物棉パンツ・黑**＋**男物スニーカー**　背广上＋背广下＋男物革鞋
- **冬季**：**カジュアルシャツ**＋**男物棉パンツ・黑**＋**男物スニーカー**



ICO

在上期的彩页中，已经为大家奉上了详尽的流程攻略。而这次我们将一起来探询美版与中文版的不同之处，从中我们可以发现很多有趣的新要素以及很多隐藏的秘密，这些都将在本期全部披露给大家。另外，在“游戏点评”栏目中还追加了制作人上田文人的访谈，想更加深入地了解“ICO”世界的朋友就不要错过了。 文/伊寇 责编/OCI

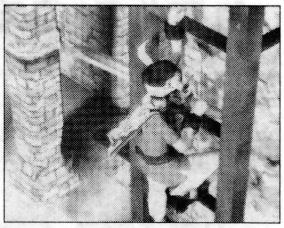
PS2	厂商:SCEI	类型:AVG
	发售日:2001.12.9	售价:5800 日元

播片中的视点移动、放大！？

这一功能在美版中是没有的，方法是：在自动播放片段时(注意：游戏中仅有少量 CG 无法改变)，移动 R3(即右摇杆)，就可以根据自己想看到的方向调整视点；按住 R2 键可以将画面放大，从中可以看到很多更具震撼性的场面哟！

攀爬也可以呼唤！？

在美版中，ICO 如果是处于攀爬的状态时，R1 键的功能是无效的，不过在中文版中，ICO 在铁链、铁梯等上面都可以使用 R1 键，这样的好处是可以使少女快速跟上主角的步伐，省得必须主角先完成动作后才可以呼叫少女跟上。不过，爬铁管的时候是无法呼唤的(腾不出手？？)。



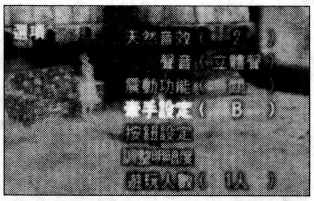
↑有时候尤尔坦的智商真……

第二个存储点……

这里与美版的布置明显不同。首先在二层的起点有一个缺口，下面还摆放了许多木箱，这样玩家跳下去是不会摔伤(美版中是必须生跳的，在死亡设定中，主角从高处跌下数次就会 GAMEOVER，所以生跳下来的结果就是增加了伤害度)的。其次，在原来美版的铁门开关位置换成了存储点，而开关移到了对面二层。此处的游戏顺序与美版也完全不同了。

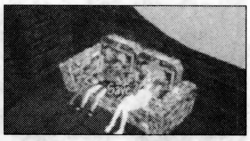
更多的选项！？

在游戏进行中按 START 键，进入选项中可以对手柄、震动以及牵手方法等进行调整，项目比美版要多了不少。尤其是“牵手“这一项变化就非常之大，在游戏中玩家可以明显的体会出这些改变。



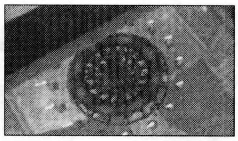
存储也不同！？

游戏的存储方法是需要 ICO 与少女一同坐在双人沙发上，不过常常是 ICO 先坐下后，而少女却站在其他地方发呆(笔者：IQ 估计……)，此时需要按 R1 键来呼叫少女坐下。在美版中，ICO 呼叫少女坐下的动作是抬头看，而在中文版中 ICO 会做出明确动作(拍打沙发)并呼叫来召唤少女。



吊灯与房梁……

在踩吊灯的大堂中，房梁的构造明显不同了。而吊灯的悬挂方位也有所改变。踩上去以后不会像美版一样掉落，需要用手中的木棍击打吊挂的锁链才能将吊灯落下……



细小部分也很有趣



●敌人强化……

中文版中的影子敌人要比美版中的厉害，主要体现在打击次数上。另外，许多敌人都可以变形以高速紧贴地面进行移动。

●多余的开关。

在起重机旁的圆形石台上，多出了一个开关，用途是连接前面的断桥。不过到现在笔者也没有搞清楚制作人的意图何在……

●封印少了。

在通往第一聚光处前，美版中是有两道封印之门的，而中文版中改为了一道……

●衣服湿了……

当 ICO 进入水中或被雨淋后，衣服上短时间内是会滴下水珠的，这在美版中也看不到。

●风车……

风车的石塔居然也变了样子，制作人真是心细啊～～～中文版需要从后面爬上去来到二层跳上扇叶。另外，石塔顶层居然还多了铁栅栏，看来制作人是不想让玩家简单的跳上来，一定要等扇叶转到中间的时候再跳哟！

●少女可以说“不”……

在主角召唤少女的时候，如果是一些少女无法完成的动作的话，少女会做出摇头的动作并说“不”。

●体贴的投掷练习(笑)

在一开始爬铁链处，上方平台增加了四个壶，以供玩家熟悉投掷的操作。可谓体贴的设计，这在美版里是没有的。

●石阶好走了……

在聚光处的祭坛，会升起多层台阶。在美版中，这些台阶的边角是尖的，而在中文版中台阶的边角变圆滑了，这样主角在台阶上移动的速度加快了很多。

●瀑布外……

在 ICO 独自从三层跳下后，需要将一个木箱推下一层。美版中箱子被摆放在非常明显的位置上，而中文版中的箱子居然在墙角！？真费劲……

弹跳？？

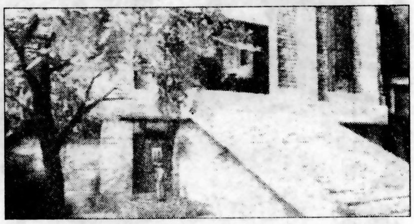
水闸前那个空旷大屋中，通过的难度增加了很多。美版中只要顺着上方的铁管就可以通过，而中文版中则要先到上面开动下方木桩的开关。而这个开关实际上是外面水闸前的水车开关。玩家首先需要站在弹起的木桩上，利用弹起的力量腾身而越，再扒住上方的墙沿方可通过。



↑初到此处觉得略有难度，实际上只要在木桩弹起的一瞬间按跳就OK！

水闸前……

玩过美版的朋友一定发现这里明显的不同了。没关系，让我们再重新攻略这里吧！从上方的铁梯爬下，在石阶旁打开门(取得强力武器的方法在这里就不在叙述了)叫出少女。将墙边的木箱推下水，再从水车旁边的台子上跳上水车，利用翻滚的方向扒住前方的墙壁，爬上去后拉动水闸就可以了(在美版中，只要跳到水流对岸爬梯子就可以关掉水闸了，没想到日版以及中文版的难度增加了这么多)。



↑这部分可以说是中文版与美版区别最大之处。

●被黑暗笼罩的不同……

请注意ICO与少女在正门短桥的那一段情节，魔女出现并将尤尔坦收回黑暗世界，在黑暗覆盖的边缘居然呈现绿色，而美版中是没有这一设定的。另外，在尤尔坦被黑暗笼罩以后，中文版并非像美版那样完全变为了黑雾，而是依然可以看清尤尔坦的面部表情。这些细节日版以及中文版都没有放过……

●奇怪的尤尔坦……

在尤尔坦使尽浑身力气打开正门后，ICO好心的问她：你不要紧吧?而尤尔坦居然回答的是“还一点点就可以了！”这个回答……·#￥%……不过后面的话更是匪夷所思，当ICO坠入深渊时，尤尔坦望着ICO绝望的眼神说了一句：“谢谢你。”真是奇怪的女孩……

●断裂的气管！

在通过上面第15条情节后，可以来到一个巨大瀑布，此时ICO与尤尔坦的位置是站在瀑布的最顶端。这里可以操作ICO奋力跳下，跌到水中。所处场景就是尤尔坦被抓走后的必经之路。不过由于左边的闸门是关着的，所以只能想办法返回最上方与尤尔坦会合。游到墙边可以找到一根气管，沿着气管一路向上爬，在攀上岩石就可以回到原处了。当剧情发展到尤尔坦被抓走后，ICO独自来到此处，再想利用气管爬到上方就会出现空中气管断裂的情节。

●最终决战前的升降梯(决战众灵魂之后)……

实际上美版也有这个升降梯存在，只是没有播放升降的过程而已。而中文版就有这个升降的过程，比较之下，虽觉尚无大碍，不过像中文版这样做，显得情节衔接的更好些。如果不是很在意的人也许不会提出异议，不过要是稍微想想，ICO用剑打开封印之门，进入后画面一黑就到上层了，显得交代的很模糊……综合来看，日版以及中文版在各方面应该是最完整的。

●当一切都结束……

美版打穿以后是没有记录画面的，所以也就谈不上什么隐藏要素了。而日版以及中文版打穿进入第二轮游戏又有什么改变呢？？请往下看——

第二轮的新要素——众多的隐藏内容全面披露，这些都是美版所没有的哟！！

居然可以双人冒险！！！

在读取记录开始第二轮冒险，进入游戏中按START，在选项中可以调节游戏人数。在调为双人后，2P手柄就可以作动了。1P仍旧控制ICO，2P来控制少女，不过需要注意的是游戏的视点跟踪变化还是围绕1P而展开的。不过2P控制少女后仍旧没有反抗黑鬼的能力，需要ICO的帮助才可以保全自己，这点需要注意。



↑只要在此改变选项，就可以进行“魔窟双人游”了……

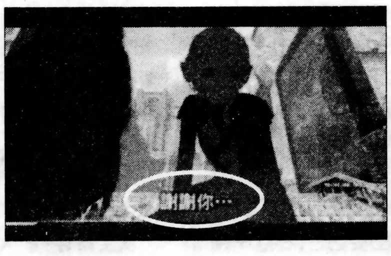
神奇的天然音效！！！

同样是在选项中，会增加“天然音效”这一项。变化一共四种，可以对游戏画面进行细微调节，更具电影感觉。例如增加了颗粒效果、老胶片效果等等。总的说来都给玩家以全新的感受，值得一试。



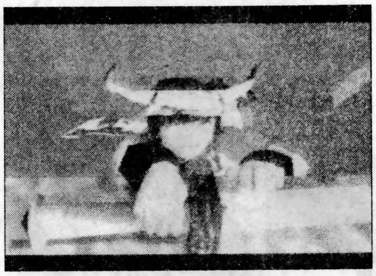
终于看懂“鸟语”了！！

在第一遍游戏时，少女尤尔坦的语言非常古怪无法识别，不过在第二遍游戏时就会转换成日文(日版)或中文(中文版)。这下终于知道少女嘟嘟囔囔到底在说什么了……



灵力之剑！！！

在水闸前的房间中可以取到一把强力武器。在第一遍游戏时是一把刺锤，而第二遍再取得的时候竟然是一把光剑！！该武器ICO自己手持时攻击范围十分有限，而拉上少女后攻击范围就会加大，看来是借助了少女的灵力……不过怎么也搞不明白，为什么剑会从窗户外飞进来呢?另外，该剑无法砍断绳索，在聚光处玩家需要找到铁剑来继续进行。



西瓜结局？

在ICO从海岸苏醒后，只要沿海岸跑就能找到昏倒的尤尔坦，游戏也将随之结束。不过，其实游戏第二轮是有隐藏结局存在的。出现方法是：ICO醒来后向山崖方向跑，会发现在山下的草丛中有数颗大西瓜，捡起一颗后抱到尤尔坦面前就会出现隐藏的结局。ICO与尤尔坦坐在沙滩上吃着西瓜……





莎木 2 ~究极补玩计划~

在等待 VF4 的日子里，身边的某 XX 君俨然成了 AM2 的亲卫队，家中满是铃木裕的味道（电脑的壁纸都是 made by ys……）而且为了演习 VF4 的格斗，连莎木 2 都被他翻出来重玩了。正好那时玩第一遍的时候，我们的进度也不很完美，所以为了纪念铃木老师的丰功伟绩，在 VF4 发售之前，就让我们再次回味莎木中难忘的香港民风和桂林山水吧！为铃木大师在 DC 上留下一个最完美的回忆……

DC		
	厂商:SEGA	类型:FREE
	发售日:2001.9.22	售价:7800 日元

作者的话：

这次的《莎木 2》当然要继承第一章的进度了！呵呵呵，莎花儿！芭月公子带着 5 万港币来和你好好享受了！！……但是，人算不如天算，攻略前发现原莎木 1 的"完美记录"由于年久失修而"破损"，（画外音：北风那个吹吹……），呜呜呜呜呜呜……，只好带着可怜巴巴的 500 港币踏上香港码头了……但是，对于攻略狂人的小孔来说，这一点点困难又算得了什么呢？哈哈哈哈，只要给我一天的时间，家产翻一百倍也没有问题！

下了船先把所有的财产拿来买打火机，舵轮花纹的**ヘルム**比较好。在"不要钱宿"的抽屉里还可以找到玩具车"**フォークリフト**（赤・青）"，旁边的二层床铺上有玩具轮船**フェリー**。劳湾码头船坞和露天摊里的转转蛋有转到稀有品的话，比如梦游美国的 hornet41……（稀有品目录见后）也可以留下。地图能买多少就买多少吧！因为一旦经过皇后大道就会被小王和毒蛇兄弟骗走包包，一分钱都不会留下！不过小孔的包里面倒是早就一分钱都没了！呵呵！



不过为了早一点进入开运码头赌钱，还是早一点把包找回来比较好。路线是皇后大道的铃铃粥专科遇见毒蛇兄弟，然后去鸠汀公园找小王。之后的 QTE（A/ → A←→A/ →↓A）失败了也没关系（原因见后），之后的 FREEBATTLE 也不难，总之完成后先去太老街的金华当铺把所有的打火机卖掉（中间最好不要经过红南街，绕莱珍街－咏黄街－福仙街－太老街），可以保留 300 元下来。然后找莱珍街的方来旅社，中间经过莱珍街广东茶室会听说船坞修理，不要钱宿就不能进了。睡方来旅社的第二天早上，JOE 会带着凉进开运码头，发财的日子就在今天！搬箱子也不费事，一早上赚多少也无所谓，总之歇工后就是发财的时候了！这里有 10 号仓库和 12 号仓库两个地方都可以赌，10 号仓库在开运食堂后面石门的地下，赌大小最高 500，翻倍最多 8 倍赌顺子（4000）。12 号仓库在开运最里面角落（楼上），最高赌 200，翻倍最多 30 倍赌刻子（6000）。用 SAVE/LOADING 大法很快就可以成为万元户。一天下来，钱就到上限了。

隐藏事件揭秘

接下来是一些隐藏事件，可以在成为万元户之后（或中间）进行：

1. 小王的照片

发生条件：到九龙城期间，去皇后大道的巨大钓具店，可得小王和大鱼的照片。

2. 招牌扶正事件

发生条件：寻找恩田楼过程中，一次都没有经过红南街，19:00 以前经过方来旅社附近的"乐宴茶庄"门前，发现招牌倾斜，凉的热心帮助得到伙计的报答：会有详细的指路。

3. 和陶健民练习武术

发生条件：找到恩田楼之后，在红南街的德鹏公园可以和这个老人练习武术，增加技的熟练度，反复进出恩田楼就可以重复练习。

4. JOE 的照片

发生条件：到和**ヘブンズ**成员（刃武鹰）接触为止，晴天的 16:30 以前经过劳湾码头的鸠汀公园前茶座附近，可以得到和 JOE 合影的照片。不过，我并不是很喜欢这个女人……



到恩田楼 205 室却找不到桃李少老师，只有个长相讨厌的男人。付 20 块给他，就只有"文武 XX"，付 50 块就告诉你是"太老街某处"，付 100 块才会说是"红华台的文武庙"。然后就是寻找四个武德了。按莱珍街光武馆周善－咏黄百货宗泉；福仙街张喻理发店张喻；红南街德鹏公园陶建民；恩田楼桂香－文武庙硬闯——这样的顺序就行了。接下来和洪秀瑛见面，去大元楼 207 号。DISC1 完结。注意，这个时候一定要赶在 2 月底之前结束第一张碟，否则会错过好东东。另外，换碟的时候按住 R 键也会有好东东看。

DISC2 一开始，就会见到超可爱的小妹妹薰芳梅！各位有不良大神倾向的贵公子们注意了，莎木 2 里面也可以追美眉的！

与芳梅好感度相关事件

1. 武林书事件

发生条件：宿大元楼 1 日后，和武林书

相关的事件线索一个都没有打听到。

必要好感度:无

好感度提高:20

第一天一定不要打听任何与朱元达有关的情报,尤其武林书。但是和薰芳梅对话是没有关系的。所以各位大神君第一天就好好观察薰芳梅妹妹的活动规律吧!和她对话也会增加好感度,有关文武菜馆的回答:知**らない**,做菜的要回答:**がんばれ**和约束**する**,有关红秀瑛的对话要回答**そんだな**。不过影响好感度数字都比较小。这一天都只能在太老街内活动,芳梅走后就只好能靠转转蛋(*3)度日……这样拖到第二天早上 8:55 分在文武庙后院就会撞见芳梅,她会告诉你有关武林书的事。然后再去找桂香问茶碗阵。自动回 207 看到红秀英流泪事件……

2. 奉茶事件(人家不是猫)

发生条件:宿大元楼 2 日后,搬书超过 9 堆时自动发生

必要好感度:20 以上

好感度提高:10

搬完第九堆书,芳梅会来给大神,哦,不,是芭月君送茶水。不过我真的怀疑凉和一郎是一个模子里刻出来的……居然说芳梅长的像他以前养在神社里的猫!真是的……芳梅听完这种话气得直跺脚,居然还会好感度提高 10 点,真是奇怪的小女孩。今天可以去各地摆茶碗阵,先去一趟咏黄街的 tomato 便利店认识日本留学生高也和泉,而后再去鸠汀公园结识黑衣爱琳。

3. 凉被打伤事件

发生条件:在文武菜馆、未来饭店、天香茶行、仙辉茶楼等地方摆茶碗阵,得到文武公园的纸条或方来旅社的纸条(总之最后都要去文武公园的),凉被围殴而不敌。

必要好感度:无

好感度提高:20

此时一定要"抛弃武术家的颜面与自尊"(笑),务必将自己打得鼻青脸肿,等候红秀瑛姐姐前来搭救,这样就可以白白赚到薰芳梅妹妹的大把眼泪!!

4. 得知爱琳和芳梅是好友

发生条件:认识爱琳的第二天以后下午一点以前在文武菜馆。

必要好感度:50 以上

好感度提高:无

可以见到爱琳和芳梅一起吃饭,得知芳梅是爱琳的汉语"老师",方梅在此时得知凉和爱林也认识,如果好感度在通常的状态(1-19)则会因此而退却,把凉让给爱琳(汗……)。如果是单相思的状态(50 以上)则会有开爱琳的玩笑。

5. 本格裁缝店事件

发生条件:搬书 3 日后,2 月 27 日至 3 月 2 日之间,下午 3:00 至晚 7:00,在福仙街三刀小路的本格裁缝店橱窗前遇见芳梅。

必要好感度:50 以上

好感度提高:10

凉看到芳梅出神的望着橱窗里的旗袍,发现上面有一个很精致的银色别针,于是向店长交涉把它买下来(150 元)。



6. 生日礼物事件

发生条件:裁缝店事件发生后,买下别针,最好也发生过爱琳事件 2,于 3 月 3 日前往大元楼 207 室。

必要好感度:50 以上

好感度提高:50

凉会把别针送给芳梅。爱琳的事件 2 不发生也可以,但是在这段事件里一定注意不要让剧情发生的太快……芳梅想要的其实是那件旗袍的说……不过,得到芭月君如此的关心,她也非常的高兴。

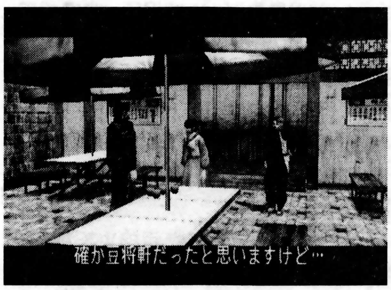
7.BLUESKY 茶碗阵事件

发生条件:爱琳的事件 1 发生后,在开运码头食堂三层餐厅 BLUESKY 摆茶碗阵。

必要好感度:无

好感度提高:20

在这里偶然碰到芳梅和爱琳。芳梅会告知有关豆浆轩的情报,MEMO 本子上也会有记录。但需要注意的是,发生过这个事件后,直到豆浆轩摆完茶碗阵,事件 4-5-6 都不会发生。所以有可能耽误大事!



8. 文武菜馆炒菜锅事件

发生条件:豆浆轩摆茶碗阵后,芳梅不在本格裁缝店期间

必要好感度:50 以上

好感度提高:20(QTE 成功);30(QTE 失败)

面对小流氓,芳梅姐妹挺身而出!但毕竟敌不过他们五大三粗,这时英姿飒爽的凉登场,开始 QTE 大战!无论成功或失败都值得一看!失败了反而好感度增加得多。

9. 偷拍照片事件

发生条件:7 从归还武林书并在福仙街遇见 JOE 之后,晴天下午 3:00 之前到文武庙的书库,并且不能和上面的事件 4-5-6 冲突。

必要好感度:7 无

好感度提高:30

想偷拍芳梅的小道士(土全)会拿着相机,但是却因为芳梅听到凉的声音而被发现了,更倒霉的是被芳梅误认为是要替她和凉拍合影。可怜的小道士连拍两张耗尽了底片,再也没得偷拍了……

10. 芳梅告白事件

发生条件:香港最终日前往大元楼 207 室

必要好感度:100 以上

好感度提高:50

前往九龙城之前,会和亲朋好友一一话别。而这里是其中的高潮!流泪的芳梅轻声说出"喜欢你",可叹我们的大神君又欺骗了一个纯真少女呀……临走还给了一个守护符……没出现这个情节的人,可以重玩了……

11. 离别

发生条件:DISC3 从九龙城回来,最后看到红秀英演武之前。

必要好感度:200 以上

好感度提高:无

从九龙城回来的凉,在大圆楼的走廊里与芳梅再会。胸前别着赠送的礼物。告别的话实在是感人肺腑呀!我们的凉君真的是越来越像大神一郎了。

注:芳梅好感度 0 至 19,称呼为"芭月**さん**"。50 至 99,称呼为"**あ、凉さん**"。达到 200 以上,会红着脸说"**あ、凉さん、あの**…"。嗯嗯,粉可爱的说。

爱琳的附加事件

1. 遇见爱琳

发生条件:搬书 2 日后还没夹树叶到刃武鹰见面费之前,到芳湾码头鸠汀公园喷水池前。

爱琳是练习中国拳法的金发少女,流派是劈挂掌。此事件是芳梅文武菜馆事件和 BlueSky 茶碗阵事件发生的前提条件。

2. 听说芳梅的生日

发生条件:芳梅的事件 4 之后,在 2 月 27 日至 3 月 2 日之间在太老街太老药铺对面的商店里遇见正在买东西的爱琳。得知她正是在为芳梅的生日(3 月 3 日)准备生

日礼物。不过不知道她最后送的到底是不是那把茶壶(笑)。

技书与技传授

在文武庙搬书会得到技书做奖励。要求是当天上午搬书达 10 堆。共有 5 本:

1. **顺步捶**(→ + A);
2. **旋空脚**(LA);
3. **连环劈**(←←X + A);
4. **斜弧捶**(←X + Y);
5. **马蹄脚**(→←X + A)。

前两个如果已经在"太老武术"的店里面买到了就不会再重复出现了。后三个可以在以后的"武双武术"买到。

还有两本特殊的技书是要到 disc3 的龙影街去玩那里的落玉,有奖品,一本叫伏身脚(←←A),一本叫白猿落(→←←B)。

技传授

冲捶:要求必须连续(?)3 天将所有的书搬完(在大元楼住宿一日后),在搬最后一堆书的时候自动发生,道士刘汉辉会亲自教授你这招冲捶(→X + A)。

斜行:从桂香婆婆那里听说茶碗阵的事后,出入红南街,在 19:00 前通过恩田楼,李桂香会亲自传授此招(Y + B)。

シユツ法:因为曾经帮助过桂香婆婆,所以光武馆的玄周善老爷爷也要传授一招投技给凉。在搬书期间 19:00 以前经过菜珍街的光武馆即可。(B + 方向键)

喧哗アッパー:这是比较靠后面的,从小王的船上醒来后,到鸠汀公园追刃武鹰之前,先去开运码头找洪德林打工搬箱子。当天打工结束后,德林老哥会教你一招必杀技"喧哗 UP"(←←X),叫你重复的时候一直选继续,但就是不给他做好,继续两次之后,德林会忍不住亲自上手,结果发生隐藏的爆笑事件。

其他的技传授是情节必须的,就不多说了。

收集金银铜币

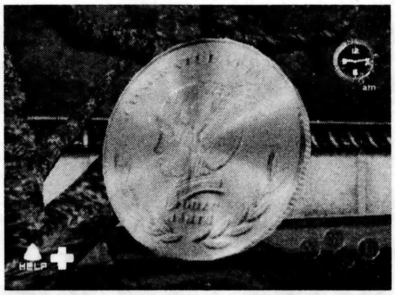
芳梅的铜币

刻有小美眉头像的大铜币,属于事件道具。拿到它的方法有以下三种:

1. 在来来饭店追抢包贼小王的时候故意失败,撞到端盘子的姐姐或者其他饭店物品。这样在抢回包包之后再回到来来饭店,会被要求赔偿损失 30 元,付钱后即可得到铜币一枚。disc1 即可得到。但是这种方法被证明是最不明智的。

2. 在赌铁锅色子(2 个)时,连续赢 5 场,即可得到铜币。最小额的赌场是在开运码头 9 号仓库,5 元,连输 5 场也没什么大不了的。最高的是在菜珍街方来旅社向菜珍当铺的方向直走的小路内左转,可见到最高 500 元的锅。前提是"万元户"或 S/L 大法。DISC1 即可得到。

3. 这种方法是最值的!DISC2 在鸠汀公园见过爱琳之后(条件见上),前往上面方法 2 所说的小路直走,会看到原来被木板钉住的小巷子已经打开。进去后在三个珍稀品转转蛋纸盒的桌上可得薰芳梅铜币!



JOE 的银币

刻有野性美人 JOE 头像的大银币,也是事件道具。得到它的前提是必须先拿到薰芳梅的铜币。步骤如下:

1. 先要认识咏黄街 TOMATO 百货店的日本留学生高也和泉;

2. 在鸠汀公园认识练中国功夫的金发少女爱琳;

3. 到咏黄街的松电子游戏中心 3F,进入角斗场(20 元入场费);

4. 打赢这里的美女对手爱琳。出来后不选参战,选观战,可以有 1/40 的机会欣赏到美女对美女的精彩战斗!!

5. 打赢这里的第一高手 TOMATO 店的高也和泉小姐。要注意她的必杀技绝·震空樱花,要用 QTE(X + B, Y + A)来躲避,否则被打中可不是好玩的……

顺利过关的话,即可从看门的胖大叔那里得到 JOE 的银币作为奖励。

红秀瑛的金币

刻有莎木香港第一美人红秀瑛头像的金币。前提是得到 JOE 的银币。步骤如下:

1. 打赢高也和泉后到她的 TOMATO 店找她履行诺言:带凉去一个"有趣的地方";

2. 一段非常可爱的音乐之后,会来到秘密的比赛现场,选手们都是——鸭子!!

3. 随便赌一只鸭子——建议选红色的那只,输赢随意;

4. 出来后直奔文物庙的火焰树去夹红叶,成功夹到三片红叶之后,树上会飘下白色的鸭毛;

5. 成功夹到一片鸭子的羽毛之后,树上会出现一只白色的鸭子。把它打下来,即得到道具"鸭子";

6. 带着鸭子前往 TOMATO 找和泉,一段非常可爱的过场动画之后(每次看都忍不住笑出声来),就可以带着这只鸭子参加赛鸭!

7. 用这只鸭子得到赛鸭比赛的第一名即可得到红秀瑛的金币!!

赛鸭心得公开

基本上,没有人第一次赛鸭就可以得到第一名的……一般至少要"交纳学费"600 - 700 元,鸭子的能力以及凉的操纵能力才可能达到冠军鸭水准。操纵方法是十字键管方向,L 键刹车,R 键加速(但是不能一直按加速,否则鸭子很快会没体力,一松一紧为佳)。比赛时,和 GT3 等赛车游戏同理,起跑时不要扎堆互撞,要抢占有利位置。拐弯时紧守"外、内、外"三字原则,并同时注意鸭子体力,等快到文武公园的那一段直道里一直加速,这样一拐弯就可以直接飞起来!!飞的高的话甚至可以飞上屋檐(飞檐走壁!),冲刺的时候要不遗余力!!这样多加练习,一定可以成为 GT3 的高手!!当然,得到金币的话也决不是赛鸭的尽头。有的时候野鸭会带着她的小鸭子前来参赛,有的时候是一只更加强劲的雁鸭,这还都是随机的。最可怕的是下雨天限定出场的企鹅,实力太恐怖了!33 秒到底!!



迄今为止,我还没有赢过它,想在直道上凭速度超过它是不可能的!不过双叶社出的那本完全攻略上说,那只企鹅赢了也没什么其他的奖品拿了,还是红秀瑛的金币,只不过是验证各位的 GT3 水平而已。

转转蛋全地点目录

VF 组设置地点

1. **劳湾码头(公园前街摊内)**
2. **屋台街(青龙庭园方向)**

珍稀品种:1. **デュラルシルバー**、2. **デュラルゴールド**、3. 木人

普通品种:**アキラ** 1 - 2、**ジャッキー** 1 - 2、**サラ** 1 - 2、**ラウ** 1 - 2、**パイ** 1 - 2、**ウルフ** 1 - 2、**ジェフリー** 1 - 2、**カゲ** 1 - 2

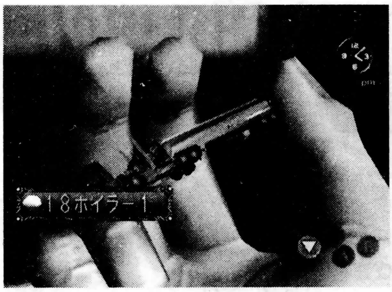
VF2 组设置地点

1. **咏黄街(松电子游戏中心 1F)**
2. **屋台街(星见台方向)**

3. 点心街(三鸟楼入口)

珍稀品种:1-デュラルシルバー;2-デュラルゴールド(质感非常棒!!)

普通品种:结城晶 1P-2P、ラウ-チエン 1P-2P、パイ-チエン 1P-2P、ウルフ 1P-2P、ジエフリー—1P-2P、サラ 1P-2P、ジャッキー—1P-2P、影丸 1P-2P、舜帝 1P-2P、リオン 1P-2P



VF-KIDS 组设置地点

1. 福仙街(文武商店前)

2. 龙影街(刃的基地前)

珍稀品种:1. キッズデュラル S;2. キッズデュラル G;3. キッズデュラル C(强烈推荐!)

普通品种:キッズアキラ 1-2、キッズジャッキー—1-2、キッズサラ 1-2、キッズラウ 1-2、キッズパイ 1-2、キッズウルフ 1-2、キッズジエフリー—1-2、キッズカゲ 1-2、キッズシュン 1-2、キッズリオン 1-2

电脑战机组设置地点

1. 福仙街(最新电器店里)

2. 太老街(中心当铺里路)

3. 白千楼(1F)

珍稀品种:1. タングラム;2. ブラットス

普通品种:テムジン、10/80、テムジン试作形、アファームドS-B-C、サイファー—、ライデン、グリスボック、シュタインボック、ドルドレイ、バル-バトス、バル-ケロス、バル-バロス、フエイ-イエン D、フエイ-イエン r、フエイ-ハイパー—、スペシネフ、エンジエランアジム

"AM2 研"组设置地点

1. 福仙街(最新电器店里)

2. 大黑楼(10F)——不太好找,俗称 18 轮大卡机

珍稀品种:1. アウトラン;2. F14-XX

普通品种:18 ホイラ—1-2-3-4-5、テキサスホーク、ワイルドローズ、マッドブル、ムーンライト、ジエイ、アラン、リナ、タロン、テレシコワ、ケイト、マット、マックス、ライアン、スパイク、ユキ

"世嘉"组设置地点

1. 劳湾码头(船坞)

2. 太老街(大元楼后面)

3. 咏黄街(松电子游戏中心 1F)

4. 白千街(安见楼前)

珍稀品种:1.TRY-Z;2. ソロウイング(飞龙!);3. ホーネット

普通品种:ナイツ 1-2、スペースハリアー、ルーパー、ミャウ、チキンレッグ、チャオ&ピアン(这个最可爱!)、リスター、アレックスキッド、オパオパ、ジェットオパオパ、ポッポーズ、コバビーチ、アイダ 2、MOBO、ROBO

索尼克组设置地点

1. 太老街(大元楼后面)

2. 咏黄街(tomato 百货前)

3. 龙影街(刃的基地前)

4. 点心街(雷鸣馆方向)

5. 百子楼(10F)

珍稀品种:1. エッグマン

普通品种:ソニック 1-2、テイルズ、ナックルズ、バーク、ビーンファング、エミイ、エスピオ

流行一组设置地点

1. 皇后大道(东风百货前)

2. 福仙街(文武商店前)

3. 白千街(安见楼南)

4. 三鸟楼(屋上)

珍稀品种:1. 火炎树(吐血推荐!!);2. チエンソー

普通品种:灯台、水上生活船、胡弓、琴、ジャンボジエット机、青龙刀、玄武水场、白虎水场、朱雀水场、青龙水场、スクーター、ビジネスバイク、ワゴン 1-2-3-4、トラック 1-2-3-4

玩具车组设置地点

1. 咏黄街(tomato 百货前)

2. 点心街(三鸟楼入口)

3. 百子楼(7F)

珍稀品种:1. ハングオン 1;2. ハングオン G



普通品种:ハングオン 2-3-4-5、スクーター、ビジネスバイク、クーペ 1-2-3-4-5、ワゴン 1-2-3-4

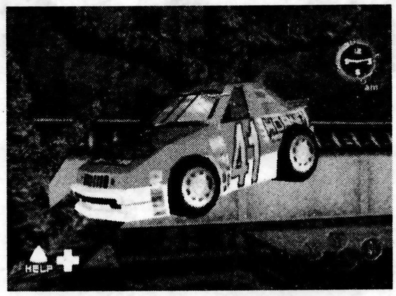
香港组设置地点

1. 劳湾码头(船坞)

2. 百子楼(2F)

珍稀品种:1. フォークリフト;2. シエンムコンテナ

普通品种:トラック 1-2-3-4、コンテナ木箱、イカリ、フエリー、舵轮、うきわ、クレーン



以下品种为废品

在 VF 系列(含 KIDS)、电脑战机、世嘉、AM2 研中出现的废品:

X ボタン、Y ボタン、A ボタン、B ボタン

全转蛋机共通废品:

ヘビーボム 1-2-3、ビンズビーン 1-2-3、スーパーボール 1-2-3、サイコロ 1-2-3。

还有的品种是只有去商店买东西才能得到的赠品:

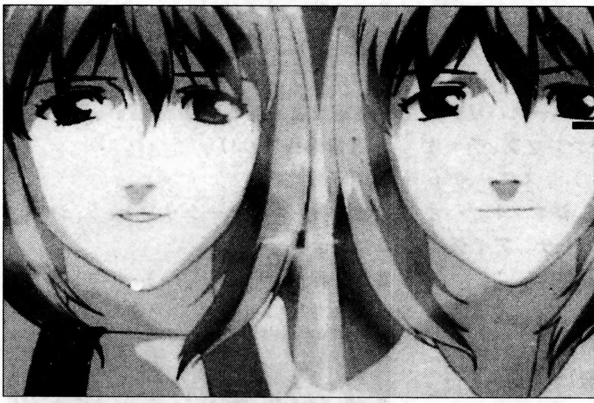
珍稀品种:1. スーパーソニック、2. メタルソニック、3. ボナンザブラザーズ

普通品种:レンタヒーロー、ポチ、ジョン、ケリー、クロ、トラ、チップ、ラップ、ポップ、ピップ、フードカー(小动物为多)



另外像 MINI ダーツ等小玩具是要玩飞镖超过 250 分以上才能得到的奖品,并且对战成绩不算。MINI QTE 和 QTE2 机也是如此,不过分数就高的多了(20 万以上)。全部的小东西收集齐了的话应该是装满 5 个 BOX(包括莎木 1 里面带来的 10 个小东西)。大家检查一下看看吧!收齐之后最大的愿望恐怕是,希望这些都可以做成真正的玩具……实在是太精致了!

文/小孔 责编/PERFECT



异度装甲
一万年的神话·爱情故事

距PS2的RPG大作《异度传说EPISODE I——权力意志》的发售日(2月28日)越来越近了,我们回顾异度系列的故事也正在按照时间的顺序,连载到第三部EPISODE III海底文明塞波姆时代。本文是以一万年人类的看护者太母米安的第一人称角度叙述。请读者阅读时加以注意。

PS	厂商:SQUARE	类型:RPG
	发售日:1998.2.11	售价:7800日元

米安0611-0612

漫长的六千年过去了,这期间我已经换过了六百多个身体,看管着我的孩子们在这个星球上繁衍生息……但是,他们实在是很令人失望!我不得不接连两次将他们毁灭,期望着残存的人种可以进化……

第三期的人类被称为塞波姆文明,虽然他们的科技水平得到了大幅度的提高,但人类的遗传因子中存在了太多的缺陷,平均的寿命只有30岁,甚至有许多人先天不育,整个人类面临着绝种的危险。如果就这样让他们成为迪乌斯的零件,那将会大大降低迪乌斯的生命力和战斗力。所以我又一次判定他们“不适合”。

创始历6053年,0611的我和0612的我同时觉醒。这实在是非常罕见的事。能够将米安基因的外显子同时加以正确的剪接并表达出来,这也许是冥冥中神的意志。双生姐妹的我们要做的就是将这星球上“不适合”的人类统统消去!而且一定要用核战争的方式,这样才能让幸存的人类接受足够的核辐射,彻底改变他们缺陷的基因。

就在我们着手进行核战争准备的时候,我突然发现了一篇由一个年轻医生金姆所撰写的论文——《应用分子机械重构遗传因子方法》。其倡导的理论,是应用纳米技术作出的纳米分子机械群体,将它们组合成酷似生命的创造物。由于这种理论太过超乎于常理,作者金姆因此被国家科学院除名……

我需要这个年轻人和他的技术。这也许可以将人类缺陷的DNA剔除(基因敲除),而换之以正确的基因,使他们早日成为合格的零件。我找到了金姆,并提供给他足够的研究经费和设备。但这个金姆并不怎么肯听话。他似乎只是想解决人类面临的绝种危机,而不肯改变人类进化的方向。最糟糕的是,他和一个叫艾莉的护士相爱了。本来金姆就是接触者亚伯的转世,而艾莉是我的死对头“对存在(antitype)”,他们两个一旦联合起来,将对我的计划产生最严重的威胁,甚至会发现我太母转世的秘密!万一他们敲除了人类遗传因子中太母的基因,那么人类将永远摆脱我的控制!!不能让他们再活下去……

但是,他们居然先逃跑了,还带着最新的研究成果——一个叫爱美拉达的纳米机械体。当然,我派去的追兵很快就发现了他们的藏身之处——一个反政府组织的研究所。得到了爱美拉达,我们的技术人员就可以完全解析金姆的技术,制作出完全适合迪乌斯的零件,而我也就可以从六千年的看管工作中解脱出来,彻底的休息了。

但是,“对存在(antitype)”又一次阻挠了我的计划!她为了让金姆及时脱身,孤身一人抵挡住了我的追兵。鲜血染红了密闭的走廊,封印的密码门挡在金姆和追兵之间!得不到金姆的技术,我无法在这一代完成迪乌斯的使命了……

另一方面,我的分身在这个国家的大总统身边服侍,实际上大总统只不过是她的傀儡。在她的蓄意操纵下,和邻国的关系日渐恶化,大规模核战争的爆发只不过是时间问题。得知我这边的失败,她那里也按下了核按钮……

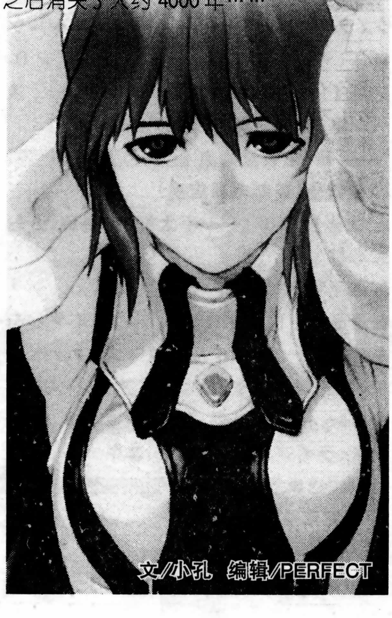
全面核战争爆发!除了极少部分之外,人类绝大部分都灭绝了(一年中人口减少了90%),连地面上的原生动物都所剩无几。而金姆的遗传因子研究所里居然有些动物获得了奇妙的抵抗能力而活了下来。这也许就是金姆始终不肯让我插手他研究工作的理由之一吧?

核战争的后继影响是常人所难以想象的,粉尘覆盖了大气层的表面,完全遮盖了阳光,漫长的“核之冬日”到来了……而星球表面各地区的地层又都掀起了大规模的板块运动,塞波姆文明就此沉入海底,在此之后消失了大约4000年……

附录:塞波姆文明的遗产——爱美拉达

如前文所述,她是金姆留下的纳米分子机械群体构成的人工生命体,因为头发的颜色好像绿宝石(爱美拉达)而得名。她是金姆按照“金姆和艾莉的孩子”的原型创作出来的。因此当金姆的转世“飞”和艾莉来到她面前时,她自动启动了“孩童记忆”的模式,身体组合成小孩子的大小,称眼前的“飞”为“金姆”,有如女儿对父亲般的依恋。而故事终盘玩家到达迪乌斯西南的灯台(白色灯塔)内部的塞波姆遗址后,在东北地铁处会发生关于爱美拉达的事件,她终于发现眼前的“飞”并不是“金姆”,体内的“孩童记忆”模式消除,身体自动恢复成她本来的模样……一个亭亭玉立的16岁少女。

这也就是为什么很多人发现到了xenogears片尾ending动画时,爱美拉达“突然”变成大人的缘故。如果你的爱美拉达到boss战依然是个小女孩,而对片尾感到惊讶的话,说明你肯定拉下了这个非常重要的隐藏情节!同时,这也是爱美拉达在美国玩家中间大受欢迎的缘故之一(老美一向不像日本人那么喜欢小女孩)。



文/小孔 编辑/PERFECT



奥伽战争外传·罗迪斯的骑士

——让我们一起步入伟大的 Ogre Battle Saga

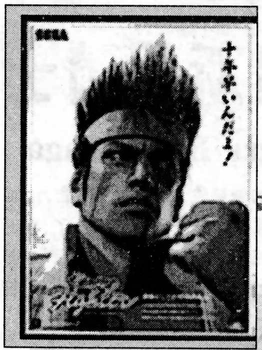
纹章（Emblem）是本作中首次出现的新系统，类似于特殊能力，能给纹章拥有者带来各种奇妙的影响，也算是本作最大的闪光点了，同时收集纹章也是外传的乐趣之一。不仅有正面效果的纹章，也有负面效果的纹章；不仅我方能拥有纹章，敌方也会拥有纹章，全部共 35 种（可惜没有“火炎之纹章”，笑），大家在攻关时一定要充分利用。

GBA	厂商：QUEST	类型：S·RPG
	发售日：2001.6.21	售价：5800 日元

全部纹章名称、效果和入手方法

日文名称	中文名称	效 果	入 手 方 法
能力上升类纹章			
鬼神	鬼神	STR＋30、INT－30	物理攻击给敌人造成 200HP 以上的伤害
实战经验	实战经验	STR,INT,AGI 上升	在通信对战中打败对手
百人长	百人长	STR＋20	战场上全部敌人都由一个人打倒
スナイパー	狙击手	AGI＋10	连续使用弓箭攻击命中 5 次
精锐の标	精锐之标	EXP＋100	非练习模式中使用 2 人以下打倒全部敌人
徒手空拳	徒手空拳	赤手空拳时攻击力上升	身上没有任何装备的情况下用物理攻击打倒敌人
狂战士	狂战士	会心一击率上升	一击将满血敌人打倒
护身の心得	护身心得	反击的攻击力和命中率上升	受敌人攻击后反击杀死敌人
ミラクル	奇迹	濒死时回避率上升	现 HP 在最大 HP 的 5%以下时成功回避敌人的攻击
调停の理	调停之理	说得的成功率上升	成功说得敌方角色 5 次以上
物欲の权化	物欲权化	发现宝物时珍贵道具出现概率上升	在战场上拾到 5 件以上道具
勇者のきざし	勇者征兆	幸运上升	通信对战时打倒对手最后一个人
战场のジンクス	战场厄运	幸运大幅度上升	通信对战中没有受到任何伤害
能力下降类纹章			
堕天使の嘲笑	堕天使之嘲笑	道德下降	职业为僧侣等圣职者的角色物理攻击杀死 3 个敌人以上
ドン・キ・ホーテ	唐吉诃德(?)	INT 下降	攻击后遭到敌人反击，受到最大 HP50%以上的伤害
ハリボテ勇者	哈利波特勇者(?)	不会发出会心一击	在训练模式等级练到 20 级
ブルペンエース	替补王牌	训练模式能力成长率下降	在训练模式打倒 20 人
ブロークンハート	破碎的心	幸运下降	男性角色说得敌方女性角色失败 10 次
支援类纹章			
ブラッドクロス	血十字	周围 3 格内的敌人能力下降	杀害人数 25 个以上
アニマルハンター	魔兽猎人	周围 3 格内的敌方魔兽系能力下降	杀死 5 只以上魔兽系的敌人
エクソシスト	除灵师	周围 3 格内的不死系敌人能力下降	用除灵的方法杀死 5 个以上不死系敌人
カリスマ	指挥	周围 3 格内的同伴能力上升	STR、INT 或 AGI 达到 350 以上
轮回转生	轮回转生	周围 3 格内的不死系同伴能力上升	死亡后用ネクロマンシー变成不死系，再用リーンカーネイト转生回人类
转职类纹章			
骑士の证	骑士之证	转职成骑士	与敌人近身攻击并受到反击 15 次
神界の言灵	神界之言灵	转职成祭司	使用 20 次加血魔法
大天使の羽根	大天使之羽根	转职成天使骑士	死亡后被复活
皆传の书	皆传之书	转职成剑圣	连续成功回避敌方 3 次物理攻击
圣龙のウロコ	圣龙之鳞	转职成龙骑士，说得龙系敌人成功率下降	杀死 5 只以上龙系敌人
文武の夸り	文武双全	转职成术士	物理攻击魔法攻击的杀害数均达到 4 人以上
ランサー	长枪手	转职成女战神	使用长枪一次攻击 2 名敌人
小恶魔のささやき	小恶魔的私语	转职成魔女	女性角色成功说得敌方男性角色
贤者の石	贤者之石	转职成女巫	用范围攻击魔法一次打倒 2 个以上的敌人
能力下降类纹章			
リプルの纹章	涟漪之纹章	不受恐怖的影响，精神量表永远＋2	女性角色转职过全部女性职业！！
レリクスの纹章	崩坏之纹章	不受恐怖的影响，精神量表永远＋2	男性角色转职过全部男性职业！！
圣龙の纹章	圣龙之纹章	不受恐怖的影响，精神量表永远＋2	龙转职过全部龙系职业！！

文/永远の旅人 罗剑锋　责编/PERFECT



停滞还是成熟?
迈向新世纪,格斗游戏将何去何从?

完全责编:TYPE 13

FTG 的新世纪
审判格斗游戏



昔日的敌人　今天的朋友
以格斗来交流的人们啊——对于你,胜利意味着什么!?

过去的格斗游戏大都是通过比试反应和操作的正确性来决出胜负,且游戏中加入了反复对战所积累的经验,这就使得游戏注重格斗技巧的"技术主义"之程度越来越高——抓住稍瞬即逝的机会,不犯丝毫的错误使出"杀招"——这没有过硬的技术做保障是根本不可能实现的。

后来,格斗游戏的进化使其摆脱了单一的选择。技术进步使得对战形势进程中的选项随之增多,"读"的成分出现了。

于是3D格斗游戏的时代到来。角色从只能左右移动,变成可以在3D空间移动,并且随着整个游戏过程战术选项的不断增多,"读"的成分空前突出。

那么所谓的"读",到底是一种什么呢?其实就是通过画面"读"出对手的行动意图并做出判断,然后自己再采取相应的措施的一种技术。有时我们也把它称之为"命运",从"读"的一方来看,即使知道了对手的行动意图,但是"命运"反倒向着被读的一方的情况还是很多的。尽管对打双方都是投进一百日元,但是各自的结局是不一样的,这种乐趣是只有在格斗游戏中才能体会到的。

那么FTG到底是什么呢?

现在是该揭开谜底的时候了!2D、3D格斗游戏都是人气之作的续篇。反应、技术和"读"的内容取决于开发者的表现力,还有玩家如何对开发者所准备的素材进一步发掘、领会和升华。卡普空迷和SNK迷玩相同的游戏,可以将对战成绩记录保存下来的系统也出现了。很明显格斗游戏也在一步步的改进之中。

从吃币率看时间与利益的关系

对战格斗游戏不是已经没有人气了吗?
那为什么经营者仍然对他情有独衷呢?

创造了惊人数字的VF4

衡量从八月份同时开始稼动的VF4和铁拳4街机的人气指数,就要从各自收入的多寡来判断了。现在我们就以《游戏批评》(日本)编辑部的独家调查为根据来作一下比较。

首先,VF4的收入数字是带有威胁性的惊人。以目前每天平均值来计算,超过九百个币的可能性是很大的。九百个币也就是九万元(日元),假定每月设备消耗和员工工资为一百万元,那么如果经营半个月,就已经收回成本,剩下的半月就是净赚的利润了。

铁拳4以最初公布的数字来看,每天的平均收入为两万元,这个数字虽不及VF4的三分之一,但也决不是一个糟糕的业绩。因为他的基本设备成本很低,这是与VF4的最大不同点。

接下来我们抛开这两组数字的对比,以收入为依据来看看其他数值的对比情况。

被寄与厚望的对战格斗游戏

大部分的游戏中心的营业时间一般为15个小时左右(九点至二十四点),在这段营业时间里VF4每天被光顾九百次,而铁拳4为二百次。如果营业时间用分钟来计算也就是九百分钟,在这段时间里,VF4的玩家总是络绎不决,由于并不是所有的玩家玩一分钟就离开,所以这个数字的对比虽然有些不切合实际,但却从另一个侧面再一次让我们看到VF4的人气指数。即使是铁拳4,以平均每四分半钟就有一个人来光顾计算,也是一个不错的回转率。

无论是VF4还是铁拳4都是格斗风格甚浓的游戏。通常如果是一个人玩的游戏,那么每个人再短至少也需要三分钟才能结束。但是,如果是对打,比赛持续不到一分钟就结束的场面也是常有的。所以一旦有人气,玩家的回转速度就是惊人的,很显然利润的提高是不言而喻的。这就是经营者为什么对FTG情有独衷的原因所在。

也有"期待"着VF4能创造好的经营业绩,而却事与愿违的经营者吧!以格斗游戏在游戏中心的地位来衡量其人气指数,这种方法是比较困难的。VF4游戏的高收入将给未来的对打格斗游戏带来什么样的影响呢?是VF4有持久力还是它很特别?未来答案的迥异,决定了游戏中心的经营现状。



←FTG是街机厅的支柱?

韩国的VF与铁拳历史

VF和铁拳在韩国乃极受欢迎的街机对战格斗游戏(其它还有KOF)。但是却不能把游戏在日本的人气原封不动地与在韩国的人气联系起来。VF和VF2非常流行,但到了VF3(tb),却没有赢得大众,变成了铁杆的专用物。铁拳1虽未受瞩目,可铁拳2博得了众多人气,之后的3和TT趁VF3失利之际大获成功。

因此,铁拳系列的最新作铁拳4在稼动之前就被众人期待进而形成大势,VF4则由于前作失利而引发不起经营者的兴趣,在韩国更有可能发生"不予供给"的状况。不过VF4到底在韩国出了,可比起日本要晚上2个月,已是9月下旬了。比铁拳还要晚了1个月。

状况对VF压倒的不利,可结果却让人大跌眼镜。重蹈3TB覆辙的MANIC化铁拳4失去了大众人气,那些提不起兴趣的玩家分流到了VF4上。另外,原来就玩VF3的人当然也云集到VF4,VF2的爱好者也回来了。VF4的人气在韩逐渐上升。

但是,VF4未必能取回过去的辉煌,成为街机业复兴的源动力。

为什么呢?由于在线游戏的兴起和网吧(巨便宜)的飞速成长,使得跨进街机厅的玩家激减的缘故。本来,VF3的玩家应顺理成章地成为VF4的支持者的,可这些10几岁的青少年却转型了。再加上韩国不能使用VF·NET,以及收入的相对减少,就成了街机业很难复兴的原因。

PS2用的《VF4》也要发售了,托其福,玩家应该能增多吧。但是,企盼市场借此活性化还稍显勉强。

格斗游戏的派系之争

3D

◆VF派◆
- VF→(贴图)
- VF2→(高低差)
- VF3→(返祖)
- VF4
- FV→
- FV2

◆铁拳派◆
- 铁拳→
- 铁拳 2→
- 铁拳 3→
- 铁拳 TT→
- 铁拳 4

本流派

◆武器派◆
- 魂之利刃→
- 灵魂能力(2?)→
- 灵魂能力 2(3?)
- 星际悍将→
- 星际悍将 2
- 东京番外地

◆真 2D 派◆
- 私立正义学园(热血 COMBO)
- 街霸 EX(超级 CANCEL)
- 3D 饿狼 & 侍魂(险些忘记)

◆360 度派◆
- 超能力大战→
- 超能力大战 2012

◆GIRL 派◆
- DOA→(HOLD 技暴强)
- DOA2→(HOLD 有效)
- DOA3(XBOX)

◆自我中心派◆
- FIGHTER'S IMPACT(BGM 真好)
- 血腥咆哮(兽人化)
- FIGHTING 武术
- TOY FIGHTER(稼动一周)

2D

◆12 人正统街霸派◆
- SF Ⅱ X→(春丽救命)
- SF ZERO→(高中女生)
- SF ZERO 2→(角色暴多)
- SF ZERO 3
- SF Ⅲ系

本流派

◆饿狼派◆
- 饿狼传说→(贴图)
- 饿狼传说 2→(高低差)
- 饿狼传说 SP→(3 在哪儿?)
- RB 饿狼传说→
- 狼之印记

◆魔派◆
- VAMPIRE→(猎人)
- VAMPIRE Ⅱ→(血)
- 恶魔救世主

◆武器派◆
- 侍魂→
- 真侍魂→
- 斩红朗→
- 天草降临
- CYBERBOTS(究极兵器)

◆GAL 派◆
- 斗姬传承
- PRETTY FIGHTER

◆新势力◆
- GUILTY GEAR X
- アシュラバスター

◆梦的对决派◆
- KOF94(京)→
- KOF95(庵)→
- KOF96→
- KOF97→
- KOF98→
- KOF99→(呜呼!SNK……)
- KOF2000→(金家风味)
- KOF2001
- CVS 系列(卡对 S)
- MVC 系列(漫对卡)

◆番长派◆
- 罗媚斗

◆彩京派◆
- 堕落天使

◆江户派◆
- 大江户 FHGHT

◆四不象派◆
- 龙虎之拳→(尤莉暴走)
- 龙虎之拳→(VF 风味)
- 龙虎之拳
- 豪血寺一族→
- 豪血寺一族 2
- 世界英雄
- 斗士的历史
- 真人快打
- JACKY 成

ROUND 1

Virtua Fighter 4

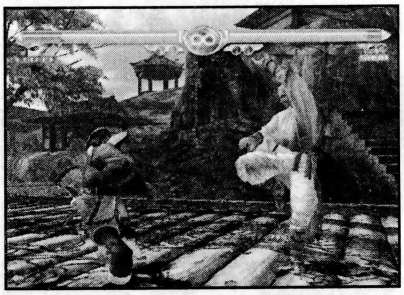
VF4 会续写 VF2 辉煌的神话吗?

VF 复归的原因何在?

在 VF 的进化过程中,从 VF2 到 VF3 的变化是最具划时代意义的。虽然是在用多边形来制造格斗游戏的时代,但 VF 是不符合常规的。但在图像方面,VF 实现了质的飞跃,更可喜的是 VF2 采用了提高了的六十分之一秒快速反应的画面 。这之后的 VF3 不正是真正意义上的能向 3D 格斗挑战的游戏吗?除了拳,脚,和防之外,VF3 还增设了闪避键,并且画面还添加了高低差,这些正是只有在 3D 游戏才能表现的要素。但是很多 VF2 的玩家却并不看好 VF3,这可能是由于操作的反应速度不是很好所致。也许是由于降低了游戏的速度,每个场面都以"读"的内容为重点,"反击"的成分太多而致。不管是那一个原因,但 VF3 没能继续 VF2 的人气却是一个不争的事实。

VF3 之后,VF4 问世了。令人不可思议的是,VF2 的玩家此时却回来了。与其说 VF4 是从 VF3 发展而来的,还不如说它与 VF2 和 VF3 都有些相似。它屏弃了在 3D 格斗中表现难度很大的高低差——说穿了,这是已经退化的 VF4,那么 VF 的广大玩家还对 3D 格斗寄予些什么期望呢?

请不要理解错了!我并不认为 VF4 是一个不能让 3D 恢复活力的糟糕游戏。恰恰相反,我认为比起 VF3 来,4 是一个在各个方面都有长足进步的游戏。很多 VF 的玩家追求的是它在出拳、踢腿和防守的三个按键上有如急流般的变换,和那令人目不暇接的战术选择项,"回避"也被当成一种有效的战术而研究。更重要的是"攻防"在游戏中成为了一种策略。一招的 COUNTER,并不能实现全部的 COMBO——由于"战况"的不同而不断变化的选择项——这是只有在《VF》系列的游戏中才能体会到的乐趣。也正是 VF 的这一优点,才使得它能续写着人气神话。



↑瞬间攻防的不慎,将把你带入困惑的漩涡。

铁人背后隐藏的策略

《VF》系列的游戏之所以独特的原因之一就是拥有有名的玩家,这是在其他格斗游戏中几乎看不到的现象。

READY

曾经被称为“铁人”的这些有名的玩家的存在到底是怎么一回事呢?如果组织一个“百人对战”的活动,作为会场的游戏中心在一天之内的收入就可以达到平时一周的收入,而如果制作成录象玩家也无一例外的会购买。但是,如果仅仅是这样的话,那么它的价值就与偶像没什么两样。他们的存在价值主要是对于其他的玩家的一种暗示。现在,让我们试着回忆一下在玩家中最具知名度的游戏角色如**リオン**,**カゲ**,**ウルフ**等,这些游戏中的人物虽然并不弱,但是也不是最强的——因此就产生了在使用这些人物时的策略。在对 VF4 逐渐接触过程中,无论谁都应该感觉到一种“人物能力的差别”,在游戏时总是习惯于选择能力强的人物的玩家更会有同感吧!而对于使用能力较弱的人物的玩家来讲也是一个大问题。实际上,VF 系列很难说具有“平衡性”——只有通过有名的 player 才能表现出效果——他们使用的人物并非最强的,以致其他很多玩家所描述的游戏角色的优点从正面就被否定了。从只要磨练技术就能取胜的“人物能力平均论”到“人类潜能本质论”的矛盾也就产生了,进而不难导出“只要磨练,技术就会有所提高”的简单理论。这种能够勾起玩家投币欲望的理论,对于街机游戏的存在和发展起着重要的作用。从 VF4 开展的活动来看,不能不认为世嘉公司是在刻意的营造一种“铁人效应”,应该说世嘉在街机业务的开展方面做的还是很成功的。

RISK 与 RETURN(防守与反击)

那么接下来,我们把话题再回到 VF 上来。实际上,VF4 正是沿袭了 VF2 的风格发展而来的游戏。VF 的玩家所期待的并不是瞬间的对于局势的判断,而是在对方还没有进入视野之前的预先判断!在这个意义上讲,VF 恰恰满足了玩家的这个需要。但是从 VF3 上唯一沿袭下来的 ESCAPE 系统设置却是一个败笔。

基本上所有的游戏中人物在“逃生”系统上的性能都是统一的。也就是说,不管是**アオイ**还是**ウルフ**,在“瞬间”的“逃生”性能上是相同的。由于往往是需要在“瞬间”作出是 risk 还是 return 的判断,所以这种判断往往会出现失误。

游戏中轻量级人物是通过“点数”来决出胜负的,而重量级人物往往只有“致命一击”,这是最基本的常识。但是如果选择 risk 和 return 的效果是相同的话,那么很显然对于选择 return 而伺机发出“致命一击”的重量级一方是更为有利的。当然,对于轻量级的一方,采取 return 的战术无论如何也是不划算的。

到现在为止,好象尽说了一些不足之处,但实际上游戏还要取决于玩家的水平。虽然游戏中的人物在平均强度上是比较分散的,但在"金字塔"式强度的顶点上还是比较均等的。和上述的“人类潜能论”一样,虽然这也是比较理想化的,但是游戏人物的平衡性还是要由玩家来决定。在 return 性能的利弊未有定论之前,转而开始使用能力强的角色的玩家越来越多。从这一点来看,return 性能是不是还有重新考虑的余地呢?

新开发的 card 和 i-MODE

最后,让我们来接触一下,《VF4》新采用的系统吧!“VF 人物 card”和“VF · net”。两者虽然都与游戏性质完全没有关系,但是却帮助 VF4 大赚了一笔。因此说,在这一点上它是成功的。但是 card 和级别的划分使得初学者的“观望”和同级别间的“迟疑”,也是令人感到比较遗憾的地方。对此,世嘉公司也有些无能为力,惟有期待着玩家的成熟来弥补这些缺憾了。

ROUND2

铁拳 4

“为什么”——这一困扰《铁拳 4》的疑问可以在整个游戏产业的不景气中找到答案

从《铁拳锦标赛》到《铁拳 4》的变化到底是不是玩家们所期望的方向呢?

两个“4”的碰撞

处于严峻形势下的街机业,同时稼动的铁拳 4 和 VF4 是纯属偶然吗?听到 NAMJA-TOWN 和 JOYPOLICE 成为“友好城市”的消息也许不足为奇,而时下议论纷纷的**ナムコ**和世嘉两公司的新品发布会就有些超乎人们的想象了。这次两家公司同时发售各自游戏的第四代,不正是他们策划的“ARCADE 复苏方案”的具体体现吗?

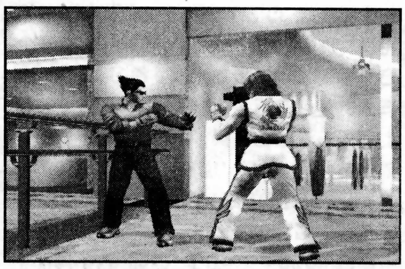
VF4 已经移植到 PS2 上,现在我们就先从《铁拳》的角度来分析一下两家公司的这次颇具热身赛意味的业务竞争。

参考对手的游戏,保留前作部分风格

这次发售的铁拳 4 的研究开发人员不仅参考了 VF 系列游戏,而且在很多场面上还可以看到 DOA 系列对其潜移默化的影响,而 DOA 系列恰恰是**テクモ**公司的标志游戏。铁拳 4 的特点在于采用了“壁际攻防"和"高低差"两种技术。这也可以说是铁拳 4 的最大特征之一。它否定了"无限 FIELD"理论,自成一个体系。玩起来的感觉也与迄今为止所有的铁拳游戏有所不同。坦白的讲,玩过铁拳 4 给我的感受是:这是具有 DOA2 和 VF 味道的游戏。

当然,铁拳独有的表现风格和独特的打斗技术仍有所保留。但在大多数的场景中,总给人以“有竞争对手的游戏风格”之深刻印象,让人感到很不协调。

在铁拳 4 中新出现的人物里,有“在操作上存在问题”的情况。最开始很难有人能熟练掌握,但随着玩家进一步的摸索,“对战中每个人物的实力其平衡性会逐渐变化”这样的设计也被设计者所意识到。这次新改进的人物很轻易就可以发挥出他们的“绝技”。很多人物的基本攻击(只需连续拍打按键即可以使出的招式)的攻击力量也有所提高,这些调整是很有进步的。



↑铁拳 4 没有引发铁拳 3 那种盛况。

“铁拳 4”不景气还有一个重要的原因就是铁拳的游戏迷,仍然将目光放在具有丰富的“人物组合战略性”特点的“铁拳 TT”上,如果同现在市面上普遍经营的前一代作品相比,这次的铁拳 4 就有些“不能让人十分满意”的感觉了。

倾听游戏现场的声音

关于 VF4 和铁拳 4 的收入状况,笔者走访了一家游戏中心并且与店长对此进行了探讨。

“VF4 的收入达到了期望的程度。由于系统中采用了卡片和 i-MODE,所以成功地增加了玩家的回转率,可能正是基于这个原因,才使 VF4 的收入很可观。与此相对的是铁拳 4 的情况就比较严峻。虽然后劲很好,但是被其他游戏尤其是**カプコン**和 SNK 抢夺客源的现象也是很明显的。专门为玩 VF4 而来的玩家很多,但是特意为铁拳 4 而来的却很少。”游戏中心的老板如是说。从这段话我们不难看出铁拳 4 在对于游戏群体的吸引力方面是比较失败的。

原来,不管那个版本的铁拳,都被当作“具有 2D 格斗游戏意味的 3D 格斗游戏”而

倍受玩家的青睐。实际上，包括铁拳2在内的之前的系列游戏虽然也看不出什么深度，只是仓促的完成的作品，但也能把“12人”风暴以来的亲卡普空2D格斗游戏玩家吸引过来——这是一个不争的事实。但是，追求向立体的方向发展的铁拳4，其好不容易才实现的娱乐性、系统性以及表现手法只不过是承袭了VF和DOA等其他3D游戏已经开创的道路而已。由此而导致的结果是：不但青睐3D格斗游戏的玩家对此不满意，而且连铁拳系列的游戏迷也不看好它，处于一种两难的境地，对于游戏中心的主要游戏群体的学生层的吸引力方面也是很失败的。

不象是最大理由的理由

原来的铁拳是扮演着VF的追随者的角色。正是这样的位置，铁拳所产生的优点增加了它较之VF的更多的独特性。这不正是迄今为止的“铁拳”游戏成功的原因吗？

开发者在公共场合发表讲话说：这次游戏的不足主要是由于时间紧迫而造成的。这样的话难道能被认为是一种借口吗？不过从这件事情上，我们也不能否认这次新产品发售的确是比较仓促的。

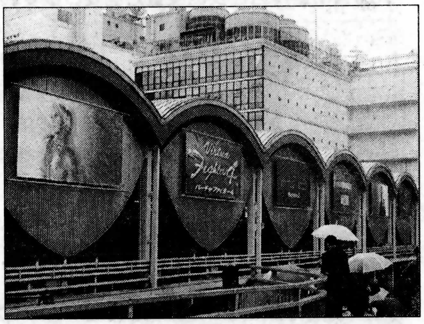
那么，为什么还要在将不足之处改好前就必须将新产品推向市场呢？这里有一种对竞争对手的作品的牵制的战略，即战略上的“同步上市”。为争夺业务用市场不那样做是不行的。市场争夺的紧迫性可见一斑。

期待着家庭用市场的拓展

由于业务用铁拳系列是在与PS主机相兼容的基础上开发出来的，所以向家用市场的拓展是比较顺利的。这与每次更新换代都不顺利的VF比起来，与铁拳在家用市场拥有较高的评价是分不开的。家用版又增加了许多的原创要素，也是铁拳如此有人气的重要原因。

而且，铁拳4也与PS2兼容。因此，业务用游戏发售的同时即期待家用版也可以说是必然的。能否满足玩家如此高的期望，就要看今后游戏开发者的手腕了。

最后，请允许我再说一句：不知道三岛财团的下一个故事又将是何年何月？（苦笑）



↑PS2版总算成功了。

访问两大3D格斗游戏制作者

VF之所以是VF，铁拳之所以是铁拳的理由

从结论开始陈述。　●遵于计算，一切留给玩家的VF4　●一直烦恼着到达热血沸腾程度之铁拳4

迫近『VF4』和『铁拳4』的本来面目

游戏一旦做顺利了，后期的制作就会如行云流水一般。基准不同的两大格斗游戏很偶然地共同拥有此点。

VF4有关方面由SEGA－AM2公司软件开发部的片桐大智解答；铁拳4则向NAMCO社第一开发部的木元昌洋、原田胜弘、米盛佑一询问。在铁拳4的文中，三人的发言并未做区分，这样做是优先考虑到便于理解，请大家谅解。

本篇的目的是想弄清VF4和铁拳4是以怎样的方针和判断基准开发的。相信读者们如果读破了各位的话，那么游戏的框架和组成大概就会浮出水面。对我们玩家来说，它肯定是极其珍贵的情报。这里，我们把VF4设在左半、铁拳4设在右半。请一定要感受一下其“两立”基准的不同。

VF4

片桐氏讲述了自己在开发VF4之际，最先所想的东西。

“我想让玩家们只要一玩就能感到自己变得越来越纯熟。像防守、中招等基本概念一定要在视觉性上一目了然。如果‘技能够随意使出了’，则可组织进攻，直到熟用一个角色。哪招对付哪个角色有用——在意识中形成对技的看透，希望玩家能有所感。”

技的强弱构成，可说是有一定程度的Puzzle要素包含在里面。街机推出半年不到，某些玩家的水平已经强得超出想像了。

其实，这本身就是一种计算，在不抹杀预想以外部分的前提下，技的构成，正固定地保留着“游戏性”。

“这里要把它托付给玩家，去制作玩家的游戏（基准）。在VF4中，特别重视玩家对摇杆和按键的反应和感觉。前作虽然不是反应迟钝，但由于反应感觉不好，所以我们做了改进。另外，我们强调了画面的质地，跳帧全无。我们现今所追求的是排除一切‘多余部分’，完全‘数字’化。力求玩家能够明白地、有速度感地对战。”

铁拳4

“我制作铁拳之前玩了几款格斗游戏，感到有不如意的地方。认为操作的呼应性和无法同玩家连动起来。于是，我就想，要是把此点补充完整就该有点意思了吧？在新作铁拳4中，可能是对TAG以前的几作太在意了，生怕卖不好——就是在这样一种战战兢兢的心情下加入了不少新要素的。但是，玩家对此反应好像不太好的样子……”

……可实际上国内的实际销售成绩并不差，特别是在海外尤其是美国卖得很不错，也算一款有特征的游戏吧。

“嗨，平民游戏呗！气氛上有粗糙和未开拓的部分。或许这正是吸引玩家的地方吧，玩铁拳4时会有所发现。我们制作时，希望玩家每玩一次都能利用获得的知识与经验变得熟练起来。这是因为我们希望玩家能长时间置身于其中。另外，攻击手段并非单纯一根筋，多样化攻击和见缝插针的判断是我们要达到的目的。”

同时，玩家可以在短时间内找到技巧度较高的攻略法，这说明玩家具备较高的适应性。

“格斗游戏毕竟是‘数字’。现在，‘系统’的字眼已渐渐渗透进来了，当初的以外表印象和迫力为基准的价值观已转化为系统性价值观。攻略的上手快也在情理之中。”

游戏平衡性的调整

“过多地追求真实的格斗，不就成为仿真游戏了吗？我们留心于平衡性，尽量做到平等。不过，要是全都一模一样不就没有意思了吗？所以，我们有意保留了一些角色在特色上的不同。”

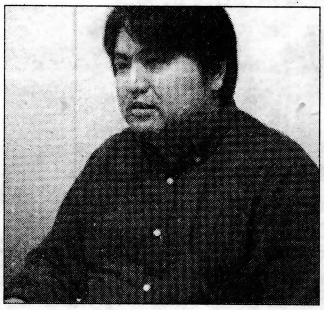
不过，听说有些特性并非开发人员特意保留的。试想一下，好不容易才做好的平衡性，要是凭空加上一个招式，其他均得改动。不过，开发人员在发售日到来之前还是改了多处。由于因特网的普及，玩家的信息可以直接进入开发组，其影响轻易传达的例子有以下几处。

“由于我们有将全体既存的技变弱的意识，于是3以后，游戏的完成变得圆滑了，因此，新技格外引人注目。玩家要求的新技和

游戏平衡性的调整

“首先，我们以实际存在的格斗技为题材来设定技的。其选择的外观和效果多种多样。关于基本技、画面、效果、判定、中招点都是基于一般规律设定的。但是，不实际玩的话，孰强孰弱不会明白。于是，开发人员（内部）或是外部工作人员等所有高手们经过反复测试，加入了不少新的数值。最后几个月一直在调整细到 FRAME 的硬直。”

片桐氏将与实际相背离或不常用的技等同于无。另外，对于公认的强或弱角色在技的硬直方面要做改变，大家取得了共识。



“由于玩家对于‘技’在看法上已有确立的印象了，所以轻易改变平衡性是不可取的。但是，为了不让角色个性消失的最好办法就是一边保留 VF 的特性一边改变……。于是，迄今为止仍然有 VF 系列的玩家与 VF4 不太融合。真是苦恼呀！”

软件完成时的一阵子，片桐心中不安，没过一个星期便去了游戏中心一探究竟。同行的人员也有本刊记者。路上，他竟然发起“反攻”对我们进行起了提问——到底我们和玩家对 VF4 的反应如何……

那么片桐所设定的玩家是怎样的一个水平而进行调整的呢？

“Hit 确认是理所当然的。我认为不够充分的地方，会让比我牛的人进行调整。然后还不充分的地方会让水平更高的人来玩，‘平衡性’是很多人的意见和大家对‘可能性’提出的设想之结晶……”.

新角色的位置和意味

那么，波及游戏平衡性的新角色登场是出于何种初衷呢？

“我们绝对要加入与以往完全不同的角色。VF4 已是本系列诞生多年后的产物了，所以我们要争取到新玩家，进入到新玩家视野。相似的角色是成为不了游戏的调味剂的。以前的角色里，有的一喝酒就能增加技，有的在超出作用距离范围时得意，有的是不会“浮空”，有的是什么当身技都行。其实我们也想做出与众不同的角色，可无一例外都还在‘VR’角色的框框之内。无论如何，每位玩家都有自己的诠释。”

本次的新角色，有些被称为“铁拳角色”了，虽然有这样的疑问，但大家似乎没有什么抵制。

“或许与玩家的印象不同。与其说是媒体煽动的‘VS’态势，倒不如说是与 NAMCO 共同让市场火爆的面更大一些。大家一面感叹着 SEGA 一直以不同于他人的基准做游戏，一边玩着铁拳。”

使游戏实体化的主角，动作捕捉和 Hit 判定

“应该说‘动作捕捉’和‘手付け’是一半一半。新动作的重心移动和细微的手部动作等若用手给的话会花费大量时间，于是我们就使用了动作捕捉。像站立中段、倒地下段等记号化动作都是亲手制作的。”

“手付け”（日语）指的是动作设计人员使用 3D－CG 手段，全部手工作业使角色像真人一样会动。要是简单的动作就用手工作业，复杂的动作则用动作捕捉。分工和效果视情况而定。

那么，Hit 判定怎样形成的呢？

“完全如所看到一样，哪里有手哪里就有判定。”

VF4 中，开发组把一种叫做 collision ball（碰撞球）接在角色模特的身上，然后对类似于角色轮廓一样的东西进行交锋。由于其考虑到了移动的面积，所以基本上无甚偏差。不过像某一帧可长距离移动等非常迅速的动作可能会出现一点偏差。

就这样，在模特和 Hit 判定资料的 1 对 1 对应中，动作便会自动对应，生成 Hit 判定资料。更听说该数据能根据各个动作改变碰撞球的大开发组方面所追求的‘平等’便成了摩擦。”

我们就铁拳 4 开发方针讨教的结果是“做得有意思”——极明快的回答。

“比如说，空中追打，我们重视的就是进攻方的满足感。对玩家来讲，对 COMBO 数和能连上何种追打的探索便成了乐趣所在。

我们将平衡性的天秤偏向了攻击一方。比如，一旦连技发动，挨打方便无法逃脱——攻击方不是想打就成功的，而是结果上已是如此了。接近战的趣味性也有。另外，危险地点（Risk）和反击（Return）也是视情况出现。本来，强角色是因为硬直性短的招式多而强的，所以铁拳 4 我们抑制了太强的招式。同时，作为确立角色个性的方法，我们采用的是制作大炮式的进攻，使强技更加惹眼。此种‘反意识’一直贯穿于开发过程中。就这样，平衡性在计算中完成。”

新角色的位置和意味

“为了抓住更多新玩家们的心，我们付诸的努力之一便是导入新角色。铁拳 4 中，破天荒地消减了众多旧角色，而尽可能地导入新角色。”

听说其采用标准为，外观有趣的格斗，操作有趣的格斗，能在海外搏得人气的角色。比如，能使日本人喜欢的角色在东洋已不需要了，应更留意欧美的意向。比如更多地加入黑人角色。

“顺便提一下，国内的玩家很想增设一些有年龄变化、可爱的角色。于是企划人员强烈要求这样的角色：满脸大胡子的格斗家啦、修行归来的风体（浪人？）啦、没骨气的、汗臭味浓等等。

开发人员中，某些极具创意的人非常搞笑，竟然有些人想把自己的老爸给设计进去，我们一致反对，并对此事保密（众笑）。还有，让男角色不长用腋毛，不长胡子也太天真了。某些人认为绝对不能让大腿没有丝毫伤痕的家伙赢得胜利（笑）。”



木元昌洋／原田胜弘／米盛佑一

好硬派。

使游戏实体化的主角，动作捕捉和 Hit 判定

“技的制作方法大致分为两种。一种是利用动作捕捉，另一种是设定出近乎真实的技。对这种自创技，大家还以为真有，并会觉得有意思。作为格斗游戏，自创技不应多吗？”

铁拳 4 中，虽然动作捕捉比以往增多，但是自创的即手付け的仍达到 60%－70%之多。这些动作在秒间全帧中均有数据支持，更多亏了补间机能，“半动作”也表现得非常漂亮。

对肌肉的刻画也非常出色，肩部周围的动作显得强有力这点是铁拳 4 的特征之一，它的秘密是考虑了肌肉会延伸至皮肤表面，适当地做肌理描绘。这全靠程序员和设计师的研究成果。

另外，体型悬殊的角色对战时，出拳等技被平等地纠正。不过，过分修正就会发现某些出拳看起来毫无力道，从游戏方面来讲该算败笔了。

那么，Hit 判定怎样落户的呢？

“装上圆柱进行判定。该圆柱用程序控制，装填在角色模特身上。技不同时会改变圆柱的大小（与 VF4 相同）。”

Frame 帧数、硬化、相性、移动量等 Hit 判定诸多要素，全都在变化为 3D 时做了平衡性调整。听说制作游戏熟练了以后，这些细部微调整简直水道渠成。

关于效果，水的表现呀、浸在水中的角色的表现等，首次让开发人员尝到了苦头。他们动用了 SYS246 新型基板，一次又一次地重画，实在被折腾了好一阵子。

小，调节平衡性。有些动作即使是多数角色共通的，由于体型过于悬殊，程序控制能将动作协调到最好用。但是，这个开发便利的背后，隐藏着与游戏性直接相关的问题。

“制作动作的人若是不懂游戏可就大事不好了。因为有些动作在画面上表现的话会比较难看，没有必要予以修正；相反地，即便动作再怎么漂亮，若设计师对角色存有偏见，则可能不会加入此技。这次，我们集结的都是懂游戏的工作人员，所以能够很好地调整。”

这里，听说开发时的方针为“再怎样真实都应朝着像游戏的方向做”——关于以“光源”为中心的效果一事上，片桐氏这样说道，

“设计师和程序员进行了诸多尝试，最终取消了夸大画面效果的作法。大家只在‘光源’一项上取得共识，这是因为‘打光过多’会与前几作有太大差别，为了取得一致，所以弄成了同一水平线。”

接着，作业从对战时的效果转向了舞台的效果。

“舞台设计并非企划担当者决定的，它是设计人员活用程序师制作的效果，互相商定积极设计的。所以舞台效果汇集了众多好的点子。比如，由于程序师能做出尘土飞扬的效果，那么设计人员便开发了个海边沙滩的舞台。”

VF4 开发人员含 VF·NET 总共一百几十人。仅企划、设计人员、程序员就有 40 人。在没有 NAOMI2 基板、没有程序库的情况下从 0 开始——首先是多边形，再自制各种转换器以及图像引擎等东西，最后在稍长的 18 个月内完成。

各自的新要素——卡片系统与高低差

VF4 中导入了极受欢迎的记忆卡系统。它是以什么样的目的开发的呢？

“无论采用何种系统，如果连败的话对方就会轻易取胜，连胜的话对方越来越不是个儿，这样一来就没意思了。另一方面，作为玩家自身来讲，体会不到成长的乐趣，彼此间格斗水平的差距会越来越大。所以我们只好考虑把街机中心给区分开的办法了。还有，在街头某个角落碰见的玩家们可以知道彼此的水平。我们并不希望大家只拘泥于胜率上。”

也就是说，卡片系统就是，玩家拿着反应自己水平的卡片以及 i－Mode 手机，在游戏中心四处寻访，即使对战失败也会觉得“此乃没办法之事”。的确是一个能让大家接受失利的做法。

片桐氏在讲述卡片系统大受欢迎原因时，说这是因为玩家为之执着的“数值”能在上面永久保留下来。而我们想问的却是“500 战的使用限制”。

“此卡片是‘即便洗了也能用的硬件’（笑）。考虑到卡片的寿命，500 绝对是一个安全限制。本系统不仅在 VF4 上适用，今后也能活用。我们希望其他会社也能使用。”

此外，VF4 的版本急剧飙升的最大原因是，CARD 系统与其对应的网络存在配合上的问题。单是换装 GD－ROM（A 版变 B 版）一事就对玩家的影响巨大，以致咨询者接踵而来。

“角色平衡性的调整方面，ROM 中的变更并不大。主要改的是给玩家带来疑惑的卡片与网络配合不良的问题。有很多玩家希望在现场（游戏厅）就能修正角色平衡性，可见 VF 吸引了大批玩家的目光，这已经让我们感到十分高兴了，通过传媒，希望大家都能明白 B 版的主要目的。技和角色性质的再平衡要等到 C 版才行。”

顺便说一下，VF·NET 利用的 ISDN 方式的 HTTP プロトコル，在为街机基板实装该装置时有一定困难。另外，在不具备网络相关知识的情况下进行设置而出现麻烦的街机店铺也不在少数。技术上和知识上的双重原因，是造成 VF4 的 B 版登场之真正理由。

制作人结束语 Virtua Fighter 4

片桐：“VF 的乐趣在于与人对战。相信大家不会深究与 NPC 过招吧。希望大家珍惜那种英雄相见恨晚的感觉。”

接着，我们就独特的键位分布进行了探访。

“只是想出 1、2 拳而已。与其设置一个防御键，不如像 2D 格斗一样直接拉摇杆后来得简单。曾经有过将身位左右移动设计成摇杆上下加按键那样，后来考虑到操作性就打消了这个念头。”

结果，玩家发现铁拳 4 与其他格斗游戏一样，你来我往的动作很真实。

开发人员最终有 70 名，花费了大约 10 个月完成了铁拳 4。由于也是采用新型基板，所以一切从 0 开始。经过基础研究，即可呈上画面，也使用了大量与游戏性有关联的制作工具，如 MOTION HEADER。当企划者认为已步入正轨时，已是去年的 1 月中旬了。

各自的新要素——卡片系统与高低差

铁拳 4 导入了高低差和墙壁。VF3 中此举曾招致了众多玩家的反对，铁拳 4 竟敢采用，是出于什么样的判断呢？

“在企划的提示下，我们做出了让玩家对高低差进行判断的系统，但前提是地势起伏不影响到游戏连贯性。铁拳并非‘出界制’，我们只是想借此摆脱平面。结果正如大家所看到的一样，意想不到的是它还是对游戏造成了影响。”



←铁拳有隐藏角色。

从在数值上来讲，6～8 度的起伏不会对游戏有影响，可从玩家的视觉角度来说，却变得毫无意义。开发组曾有过让一个舞台成为‘出界制’，但后来还是给取消了。

“墙壁不是为了被打方准备的，而是出于空间的自然表现之考虑。然后才是‘在那里会发生什么’的问题。”

地下停车场就是为了让人产生‘无处可逃’的恐怖感而设。

那么，对于 VF4 的片带系统是如何看待呢？

“很早以前，铁拳就有过‘采用何种记忆媒体’的尝试了。这次感觉被 VF4 抢了先着。其实 VF4 那边曾经问过我们要不要在此方面合作。”

记忆片系统本身是项了不起而且也很繁重的作业。铁拳考虑到记忆卡系统可能会在国外不通用才取消的。

制作人结束语 TEKKEN-4

“铁拳中很多地方都让人紧张，比如这拳打的到打不到啦、背靠壁时如何应对等等。我们希望玩家能感受到‘攻方优先’所带来的刺激。”

编者的话——失去魅力的 FTG

街机格斗游戏的鼎盛时期，编者已经感觉到游戏被清楚地划分为几个层次。现在仍然对 FTG 抱有信心。

当然，格斗游戏是否能够在玩家群体中恢复魅力，初学者的上进心也是一个很重要、不可欠的因素。为了使 FTG 玩家的绝对数量有所增加，在对周围的初学者手把手的教授的同时，举行一些邀请赛扩大影响力，是不是也很有必要呢？

看起来有点可悲？然而在这些措施的推动下，虽然水平都有所提高，但是玩家中寻常水平的也并没有减少，不也是现状吗？

由于 SNK 公司的重建失败和 CVS2 的发售，是不是已经迎来了 2D 格斗“事实上的终结”？（此部分以后会提及）

从 GAME 整体上来说，想让初学者自觉地对游戏产生兴趣，并且由衷地称赞一句“有意思极了”，那是无论如何也办不到的事情。

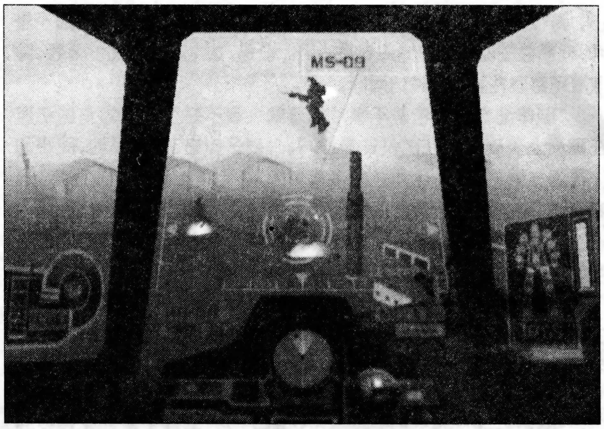
PRESENTED BY《电软》

TYPE 13 THANK YOU FOR READING

类似的对比例子还很多。比如FF8和异度能否联系上？下期就要登两页，希望爱好者喜欢。



→敌ATM正中我援友——我心痛极。



←那斯还在空中耍宝？『大限将至』矣。（笑）

受读者启发，天语邀请莱因合作了一篇“驾舱模拟游戏大比拼”。文章的目的一方面是希望读者能够发现并重视此类游戏，从中获得乐趣，另一方面也欢迎读者投稿进行其他各种各样相同类型名作的对比——如果它们有可比性的话。

为了使火力集中，这回充当开路先锋的“驾舱类”我们选择了PS2版《武装雄狮 BLAZE(GGB)》和DC版《高达外传》。这两部作品皆可谓是从SS版进化而来的系列最新形态。

文/天语·莱因总帅

驾舱模拟游戏大比拼（假）

天语：对于很多FANS来说，GG之辉煌永存。SS版两作，2比1强化在战术安排上，任务更为拟真，场景也变大了，潜艇、运输机等庞然大物登场。值得一提的，因故事设定向前推进，随着各国的技术进步，“高机动体”在2中全面应用于实战。

天语前两作1玩得多些，2代因作战受挫而中途放弃(见笑)。茫然多年之后，天语有缘与GGB相遇，研究之后，换来“折服”二字。天语穷二十年游戏生涯之力(虽然技术很差)，独选GGB为最爱，如果有来世，我还是会选它！！(泣)……对不住木裕？(倒)

接下来想请大家注意，本文初登场，必有不成熟之处。首先页码就有些多，今后的“对比”文章会限制在两页内（投稿者请注意）。下期预定的SERAPH－Z读者写的“FF8与异度”，文风与此大不同。而以后没准天语还要和曾经留日的东京巴士＆电车GO超级迷宇部先生合写一篇文章，从另一个角度审判游戏。(笑)……

一、世界观设定

GG全系，以虚构的近未来大战为线索。因“天灾”等各种各样原因，各大区或形成同盟，或某国单打独斗。故事大背景在2015至2020年前后。当时许多国家都在研究新式兵器，并将其陆续投入到战场上。某些国家在AWGS的研究上领先。在GG前两作的设定中，AWGS技术还不完善，但拥有AWGS仍几乎意味着胜利。

二、游戏场景

PS2版GGB营造出极大战斗区域，而在“山岳战”及其后的两个拥护型任务中，地形的变化也是非常激烈的。整体上看，GGB各关都是现实中的“战场”模样，其中又以最后一关的场景最大、肃杀感最强。另外，在GGB战场上，目之所及之物，几乎均可破坏。

三、登场机体介绍

在GG中我们操纵的是日美两国企业联合研制的HIGH－MACS，被誉为“革命兵器”。后来对机体进行改良，其开发方案有“重装甲重攻击”和“轻装甲高机动”两种思路，并同时着手进行。前者正是GG2中的HM2，后者作为“试作机”一度被打入仓库。可没

莱因：进入次世代之后，随着主机性能的飞跃发展，使原本对硬件要求非常高的驾舱模拟类游戏得到了长足发展。PS/SS时代涌现出了大量玩家们耳熟能详的作品，如NAMCO的王牌空战系列、GAMEARTS的武装雄师系列、BANDAI的高达外传系列等等。尽管那时候3D技术还不很成熟，但正是这些探索型作品的推出，才使驾舱模拟游戏成为了一个深受玩家喜爱的类型。

很早以前土星上曾推出过《高达外传》，而且是分三个版本推出的。作为外传，其故事是原创的，游戏方式是驾舱模拟。在当时看，其画面出色，操作感方面也是可圈可点，比较真实的模拟出了MS机师的实际驾驶感觉。但是毕竟机能有限，许多实战中的细节都不得不删除，与同类游戏相比也没有自己的特点，令人遗憾。

1999年在DC发售不久，BANDAI便推出了全新的高达外传——“机动战士高达0079外传·殖民地坠落之地”。这款游戏将DC的基本性能发挥的非常出色，画面现在看来也可算是优秀。而操作感更是异常真实，机体的重量感通过小小的振动包完美的体现出来。游戏在许多方面有自己的独特系统，正是由于其出色表现，至今国内许多玩家还对这款老作品津津乐道。

一、世界观设定

《高达外传》的世界观一直都以原作宇宙世纪0079年爆发的一年战争为背景。外传的整体构思和“第08MS小队”如出一辙，都是描写局部战争中的平凡士兵的战斗与生活。由于游戏中的主角都是一些平凡的人（没有NT能力的普通机师），整个战场到处都是危机。这样紧张甚至压抑的世界观设定可以使玩家全身心的投入到游戏当中去，带入感是非常强的。

二、游戏场景

DC版《高达外传》在场景的营造上是相当庞大的，地势起伏也非常巨大。战场的制作是相当细致的。而且所有建筑物都可以破坏，甚至机体跳到楼上不久，楼就会坍塌。游戏在营造场景上追求的就是真实。

想到当 2017 年战争再次迫近时，外人部队第 501 机动对战车中队进行混编演习时，使用了仓库中的这“试作机”，并取得了“预想以外”的好成绩，由于其便于量产，冠名 HM3 即投入使用。

HM2 拥有当时各国 AWGS 中的最高性能，出力大、装甲厚，攻击力高，更可带四种武器。但由于从研制到生产的过程极短，所以造价非常之高。HM3 则搭载有 HMD 头戴式显示器和 MED 质量能量探知系统等 AWGS 最新技术，其战斗系统(OS)为“GALOIS COMBAT OPERATING SYSTEM”。

因应不同作战任务，敌方机体多停留在第二代，其中以德制 JAGD PANTHER 闻名，此机在许多国家都有装备。玩家对 GGB 中的机体在整体上应把握“代”的概念，同时注意“多脚”和“步行”。多脚 AWG 由美国率先研制成功，其特色是三次元机动力更加出色。GGB 中各种机体皆有其所长，亦有其所短。

除此之外，GGB 战场上大量出现的是坦克和导弹发射车等。



→在 GGB 中，出征前应仔细核对一下此处的机体、武器、装备等。因为这个画面以后可就 MISSION START 了！

四、武器介绍

GG 分主武和副武，以 HM3 为例，分别是连射 GUN(固定）和 RP(火箭炮，固定)。GGB 中可再选装一种武器和两种强化件。攻击切换由专门键位负责。与莱因的 GUNDAM 不同，武装雄狮系列因为不能锁定敌人进行攻击，所以备选武器的种类非常多，GGB 的火器五花八门——多到有些夸张。选择你认为适合的就是了。

五、任务构成

GG 全系都有援护型任务，这是其较为特殊的一点。当然“敌全灭”型关卡也很多。但在 GGB 中，援护 MISSION 正体现出游戏的精髓，同时这种关卡难度都比“干打型”任务要高。

六、战术表现

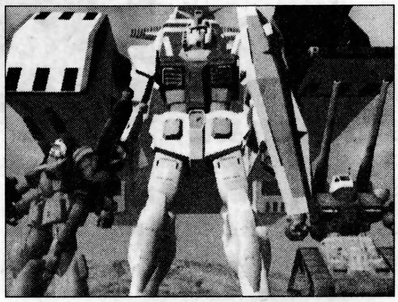
GGB 中无雷达无地图，这与前两作真是有很大不同。先打哪后打哪，敌人的出法儿，玩家心中须有谱（主要是来袭之敌的方位、机体数以及强度等指标。前两天 SP 给了我一张 GG2 的广告彩页（FAMITSU)，反面有攻略，看过几关的地图之后天语仰天长笑：若 GGB 也能给俺这么一张，岂不立即变达人！？……）。不错，GGB 仍然有通信字幕提示，但敌人可不管那么多，当你面向正东“索敌”时，导弹已从西面过来击中你了。记得在前作中的小地图上，攻击中的敌人还会有特殊表示，但 GGB 不行。你必须因应敌增援或援护对象的安危而随时变更进攻次序。否则很可能你这边正热火朝天地追杀多脚，那边几架救护用的 CH47 早被敌以各种手法击坠了。又，配合不同装备和不同进攻思路，GGB 打法千差万别。

七、僚机的能力

系列第 2 作有僚机设定，出征前须选定，但战斗中僚机具体的作用应尚很难说。GGB 虽无僚机，但与 HM3 一起作战、相互间随时通报战况的机体在所有版面倒是也都有出现，作用仍然“有限”？GGB 主要靠自己，自己够强，可不理会僚机的生死而单独行动。

三、登场机体介绍

《高达外传》最初使用的机体是“量产型吉姆”，到中后期可以得到“量产型钢加农”与王牌机师用“吉姆 SP”。游戏中玩家无法使用联邦顶级机体——高达这一点与 SS 版《高达外传三部曲》有所不同。敌方登场机体则非常丰富，从渣古到王牌机师专用勇士，可以说原作中出现的机体是应有尽有，而且还有威力强大的 MA(机动装甲）以及游戏原创的最终兵器。在性能方面“量产型吉姆”是最弱的，运动性、速度与防御力都非常差，对付敌人的“渣古”、“老虎”还不算吃力，对付“大魔”可就棘手的很了。到了后期得到“吉姆 SP”后却又要面对敌最终兵器的挑战。所以总体来说《高达外传》在己方机体的配给方面是非常严格的，基本上不会出现玩家靠机体优势赢得战斗的情况，这也与游戏的世界观相呼应。假如游戏中可以使用高达的话(必须与资料盘中的一样强)，那么人人都能变成“联邦 TOP ACE”(笑)。正是这种敌强我弱的环境使得这款游戏在整体难度上有些偏难。



←别样的厚重。高达迷必见！

四、武器介绍

机体的武器通常分为四部分，即“巴尔干炮”(固定)、主武器(可替换)、辅助武器(因机体而异)与格斗武器(固定)。其中主武器通常只有 100MM 吉姆机枪与大型火箭炮两种，而辅助武器也仅有手雷和长距离加农炮。从这里可以看出游戏中的武器搭配是相当单调的，战斗中要根据不同的地形与距离随时切换主副武器才能在战场上取得先机。另外所有武器中除了手雷外，都可以锁定目标后进行攻击，这一点使战斗轻松了许多。

五、任务构成

DC 版《高达外传》的任务算是驾舱模拟类游戏中比较普通的，基本上就是以摧毁敌人基地或消灭战区的全部敌人为主，援护任务占的比例极小。不过高达外传在游戏中导入了事件选择系统，有些任务中会发生敌方队长提议双方暂时停战事件，如果玩家此时原地不动，敌人也不会攻击并全员撤退，而任务也算达成。达成这些事件的分支在爆机后会对玩家进行总评价，也正是因为玩家可以选择的余地很大，任务自由度也相对较高。

六、战术表现

游戏中相当讲究战术运用，因为雷达的无效化，“索敌”成为头等大事。如何有效的索敌又不分散主力成为玩家很难兼顾的事。在这个游戏中如果一个人遇到两架以上的敌机基本没有什么胜算。如果不能及时逃走或者得到僚机援护，将很快被打倒。也正是这种残酷的战场环境，要求玩家必须通过对僚机下达各种命令来组织有效的进攻。玩家如果指挥得当，就可以经常让敌人尝尝被群殴的滋味，过关也就非常简单了。玩家的指挥能力如何，爆机之后也会有评价，想成为合格的队长就要有 90 分以上的成绩。

七、僚机的能力

《高达外传》中在战斗开始前可以设定僚机的机体型号和武器装备。在这个游戏中，僚机的性能与主角的队长机性能完全相同，两位僚机的驾驶员也分别擅长格斗和射击，可以很好的互补。在战



→这是第五关的僚机——迷彩装的HM3。不过此机天语只在任务接近结束时见到过（不知从何处突然冒出？）。一开始的“阿尔法”小队他们不都是普通装的么？没有迷彩呀！！

八、装备的重要性

在GGB中，武器、部件非常多。优秀装备在清版（特别是高难版）时“不可欠”，即是说玩家不进行装备，无论如何是过不了关的，任务铁定完不成，必死。有关此点，GGB不但与其他同类游戏不同，就是与前两作相比，也有重大区别。在GGB中，装备高于一切。

九、理解作战任务的重要性

必须对战前的“作战任务交待”进行理解。因为地图全在这时交待，东西南北总是要搞搞清楚吧？敌配置、补给点、己方协力情况、敌增援情况、作战概要，一律要死记，任务交待有时是会透露一些精华内容的。大家有机会看看GGB的战前地图，那来自四面八方的N个敌攻击/包抄线路的箭头“指示”，很恐怖的。（笑）



→请看，如果玩家是军事迷的话……『战斗』意味着什么？武装雄狮系列，虚拟了『作战＝痛苦』。

十、游戏的爽快感及紧张感的来源

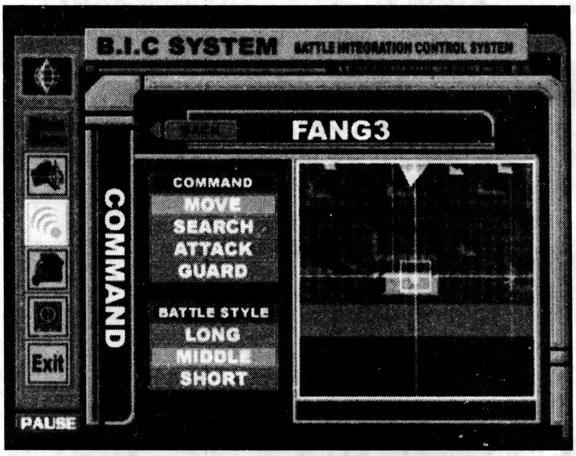
爽快感来自“驾驶高机动＋使用多种武器＋目测无锁定动态射击”。紧张感来自“敌数量大＋敌火力强（BT）＋瞄准困难＋临场不确定因素多”。纯射击爽快感在第一个援护任务中（GREECE）表达得最为清楚，深刻揭示了战场残酷一面（很正统的阵地攻防）。而最大的紧张感莫过于最后一关的“猎象”。另外关于爽快感，天语认为，HM3的操纵感比梦美绝对不次，如果在高速行进时突然高速后退（配合方向键）以求转向，机体一时是收不住的，极有甩尾感。



→守门员？（爆笑）……敌超强力BT守护神——ELEPHANT。前作第三关好像有它……。

十一、游戏为什么能让玩家获得感动

以GGB为例。GREECE（第四关）/NIGHTMARE/ANOTHER，就在30秒倒计时开始前后，天语留守在残留的三架掩护对象身边，看着刚才与自己并肩作战的两架多脚和剩下的一架人型自走，心中



←这大概是吉姆的OS系统（笑）。于此可对僚机下达指示，大家齐心作战，战术感强。

斗中如果不靠两驾僚机的援助与牵制，要达成任务是相当困难的。个人认为这个游戏中的僚机无论在各个方面都堪称驾舱模拟游戏中最强也是最好使的僚机。

八、装备的重要性

要说这款游戏中可以装备的附加装备几乎没有，如果硬要说的话就只能提到盾了。而盾也确实是这个游戏的一大特点。盾有自己的耐久值，当承受到一定程度的打击后就会坏掉，而玩家也无法进行盾防御了。除此之外，中型盾还有格斗能力，可以借助高速前冲的惯性给敌人以物理打击。这种设定在同类驾舱模拟游戏中是极其罕见的。

九、理解作战任务的重要性

作战任务是必须理解的否则开战之后你会不知所措，而地图则更加重要。没有地图你将无法给僚机下达攻击命令，也无法确定攻击目标的所在地。而地图起初只有地形概况，要通过索敌才能显示出敌人的位置以及机体型号。可以说没有地图就无法作战。

十、游戏的爽快感及紧张感的来源

事实上爽快感就在于炮火纷飞的战场，尤其是与敌人近距离格斗时。至于紧张感可能更多的来自于不知潜伏在何处的敌人带来的心理恐惧。也许你走过的小河中正潜伏着虎视眈眈的“魔蟹”，这种极其真实的战场环境造就了无与伦比的紧张感。特别是资料盘中与阿姆罗交战之前，漫无目的的索敌时这种紧张感更强。



←这是在『架刀』。经莱因指导，天语领会到个中真味。游戏真乃妙趣无穷——GG全系列绝无『近距格斗』（汗）……

十一、游戏为什么能让玩家获得感动

首先这种感动必须建立在对这个系列有一定了解的情况下，否则让一个从不知道高达是什么的玩家来玩，玩过之后他也许会说“没什么感觉就是挺难的”。如果对高达的世界观已有一定了解，



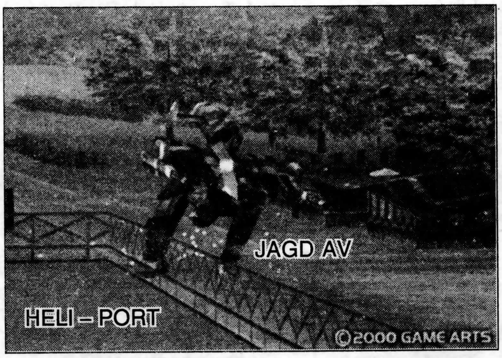
→此机即是第四关的援护对象之一。它火力较弱，行动缓慢，可此关的敌人却堪称BT。此多脚打一炮要费很大劲，座力也大，同样为援护对象的步行机体，也要时时照顾它。（泪）

可真不是滋味（大哭），它们本应在HM3的掩护下安然撤离的，无奈战场过于残酷，弱小的它们拼命自救并互相支援，疲于那铺天盖地的凶狠敌人，而早已麻木的HM3驾驶员天语则宁可作为他们的“盾”去顶子弹，也决不能再容忍任何敌人炮火触及它们……当屏幕出现撤退成功字样后，天语让HM3抬头看了看蓝天，天真的好蓝，真的好高……三架巨型运输机在高空中显得是那样渺小……

那一刻的“职责”感，在UKRAIN（第五关）／NIGHTMARE／ANOTHER版倒计时开始后也曾获得过——天语收到成功撤离的四架CH－47送出的“人机平安、感谢”字样后，就差掉眼泪了……

之前的HM3是怎样的努力啊！伴随着孤助、恐惧与绝望！！

究极的“带人感”，必然会伴随着究极的“感动”，爆机后的CG也很说明问题。注意这里的感动并不完全是“成就感”。



→对这种机体可万万手软不得啊！其在空中飞行时狙住，其落地走行时击破！您看看它携带的那些武器……

围栏里就是四架待护卫的支努干，却突然出现两架高机动，后面将要发生的，天语就是不说，您也猜得出……

十二、是否为机师专用游戏

上面第四关天语驾驶的是装备F甲／F攻／HHM的HM3，那是毫无喘息的“BT”白热战斗——耳边嘀嘀的情报提示音和嘈杂的友军通话令人烦燥，枪炮声和强硬的摇滚BGM混在一起；画面上看到的，是一波接一波的敌攻击提示，以及满屏乱飞、拖着硝烟的导弹和同时出动的多个敌高机动编队、反坦克导弹编队，以及直升机编队；作战途中，RP打光，身为人“盾”的HM3哪里还敢抽空去“神庙儿”补给！手中的HHM在HM3飞行态下锁定超困难，则只好站在地上送给敌运动态的AWG以双路蓝色强力高精度导弹……炽烈战斗中，HM3与敌方HELI跳跃对攻简直是家常便饭，就这样不停地打打打……（HELL难度勿试？信心崩溃？！）

而在上面第五关中天语被迫装备F攻两个（攻击力提高4倍）和备用RP，最后将HELI－PORT处出现的两个高机动打死后RP全光……飞到河对岸以连射GUN磕掉两架JAGD AV后，几近崩溃！在此关NORMAL版中，有一次在倒计时态，天语正准备飞上去击破山坡上的敌增援BMX以阻止其在最后阶段击落我CH－47对象，却突然发现没有跳跃槽！HM3立于山下好不尴尬，此时瞄准不能、心急如焚的天语只得将仅剩的十几发RP全部拍在山崖边子上（人已完全麻木）——因为这样一来就可以借助RP爆炸后的余波来使BMX受到些损伤……在GGB高难度版面，读秒如年。就是这第五关，您可知天语多少次命丧最后十秒？

呜呼！GGB——（唱）所有的问题都自己扛。

完全机师专用。打者身兼军事迷则更美。否则BLAZE AWAY。

再玩的话感觉绝对是不一样的。以前看到动画中描写机师之间的对决，现在竟然被游戏完美地再现——那种强烈的带人感觉是一般游戏无法比拟的。也许玩龄长一点的玩家会有这种体会。

十二、是否为机师专用游戏？

这个游戏所面对的玩家相对来说还是比较广泛的，毕竟王牌空战这样的游戏都不是面向绝大多数玩家的。相对于一般玩家当然还是了解高达的人能比较轻松的进行游戏。不过个人感觉还不能算“机师专用游戏”——因为一般玩家要想突破全部九个任务也不会很困难。至于“机师”们所要追求的，可能就是爆机后对各方面成绩的评价了。



←第五关画面。围栏里是味方『CHERRY小队』的坦克，看它如此用力地开炮掩护我救助直升机，天语为之动容，内心大震。那雷达乱转的敌自走高炮导弹两用车已令HM3的示警器『全开』……

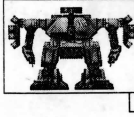
●天语最后的意见

两款游戏真的还是很有相似之处的，尤其是作战氛围，“带入感”皆已高到“一进入游戏任务就什么也顾不上了”（笑）。高达系FPS游戏的近身格斗感天语认为好重，而机体行动之钝也远超本人想像范围哦！有趣的是，“高外”的主视屏幕简直比GGB还乱、还真，操作也蛮复杂。特别的，在这个游戏中，对敌人的击破可谓“一个是一个”，而GGB则一倒一大片——这也算是二者的显著区别吧（爆笑）。最后，“高外”的动作性虽然很丰富，但单纯的射击爽快感稍嫌不足。部分缺失的“游戏性”靠多变的战法给捞了回来。

●莱因总帅最后的意见

其实在SS时代，外传与GG的确在各个方面都很类似，甚至在战斗时也与GG一样能一打一大片（笑）。可是到了DC与PS2上，主机性能的进化使游戏在真实度上有了大幅度提升，自然游戏制作人个性化的制作理念也就更好的表达出来——以致这两款游戏才有了现在的迥异的风格。不过开惯了高达后再开HM还真是不习惯那种赛车般的高速（笑）。GGB的高速正是它的卖点，战场上的瞬息万变被很好的表现出来。绝对是那种“瞬间的迷惑将导致死亡”的游戏。（**天语：透彻！**）





↑此关之“地狱（红标HELL）／普版”，天语13式勉强中。以TYPE 13平趟地狱，天语还嫩了点（汗）。高价求购官方攻略本！（笑）

《拳皇 2001》指令表完结

●韩国 EOLITH 有限公司 ●SNK
●MVS 基板 ●FTG ●2001 年 11 月上市

K9999

あつちへいつてうォ!	↓↘→ + AorC
割わうォ!	→↓↘ + AorC
月…	↙→↘↓↙←↘ + AorC

フォクシー

コニコーンの角	↓↘→ + AorC
プレニルニウム	→↓↘ + AorC
知恵の树	↓↘→ + BorD
月の银	スライディング→中 + AorC
はじまりの树①	→↘↓↙← + AorC
ノアの记忆	①中 AorC
七重の星	①中← + BorD
白鸟の诗	↓↘→ × 2 + AorC
惑星の祈り	(空中)↓↘→ × 2 + AC

此颜色带内的招式为超杀

此颜色带内的招式为 MAX 版超杀

(空中):空中可用
(间):投掷场合

唯一拥有 CHAIN 连技的角色 アンヘル

レッドスカイ オブ ヤポネシア	→↘↓↙← + BorD
フォーマリスッ ブルー①	↘ + B
ビヨンド　ザフレイムス②	←↙↓↘→ + BorD
マッドマーダールーレット	(间)←↓↙ + BorD

アンチエイン・始动技[①]

レプン カムイ	↓↙← + AorC
シチブンオブ ザワールド	①后 B
ウェルカム トゥ　リュウグゥ	①后 A
ビヨンド ザ フレイムス(アンチエイン)	②中[※②]

アンチエイン・サークル技[②]

バイパイリュウグゥ	[①]or[②]中↑ + AorC
シエルターフロム ザ ストーム	[①]or[②]中↑ + BorD
バギー アンド コフィン	[①]or[②]中→ + AorC
ウィズ アンプ フォーザパブウェイ	[①]or[②]中→ + BorD
アトレイントゥシーチエリーブロッサムズ	[①]or[②]中↓ + AorC
インボテント シンプトム	[①]or[②]中↓ + BorD

アンチエイン・フィニッシュ技

クラウン アンダーザスカイ	[②]中→→ + AorC
ステート オブ ヒートヘイズ	[②]中→→ + BorD
ア フルムーン イブニング	[②]中↓↙← + AorC
ライドコアサイクル	[②]中←↙↓↘→ + BorD
レッドスカイ オブヤボネシア	[②]中→↘↓↙← + BorD
アガーデントゥプレイウィブゴースッ	[②]中←↓↙ + BorD
ロイヤリティー テスト フォーザリベラリスッ	[②]中←→↓↘ + AorC
ザアナイデンティファイドビクデムコンシャスネス	←→↓↘ + BorD
ロイヤリティーテストフォーザリベラリスッ	[②]中←→↓↘ + AC

アンヘル的 CHAIN 连技示意图(具体未明)

上段 P (↑ + AorC)	下段 K (↓ + BorD)
中段 P (→ + AorC)	上段 K (↑ + BorD)
上段 P (↓ + AorC)	中段 K (→ + BorD)

此角色的 CHAIN 连，一套打下来可以看出是由"始动技→循环技→终结技"构成。其中的循环技(**サークル**)正如此表所示，有线相连的框子，可以顺时针或逆时针打满 6 段，最后以终结技报收。

文/偏执狂

3RD-人物分析

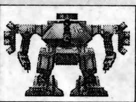
ALEX：名义上的主角，但多数人是不会接受让一个打投系的兄贵来当主角的。ALEX 拥有很高的攻、防力，速度稍有不足，判定较强的普通技很大程度弥补了连续技贫乏的缺陷，→+重 P 和站中 K 控制面很广，近身中 K 接轻 FLASH CHOP(↓↘→P)可形成非常关用的牵制型连技；而蹲重 P 的对空效果也不错，被对手 B 到也相对较安全；←+重 P 使用得当的话，可以抓掉很多突进技。必杀技中，重 FLASH CHOP 击中后对手会长时间硬直，用指令投的威力巨大；AIR KNEE SMASH(→↓↘K)的对空性能一般，而 AIR STAND PIT 的中段对地性能却不错，↓蓄↑轻 K 连用的话很有欺骗性；SLASH ELBOW(←蓄→K)算得上是 ALEX 的杀招了，突进后的破绽很小，又可迅速接近对手，就算对手挡住也难以反击，性能十分可靠；SPIRAL DDT(→↘↓↙←K)是招上段投，倒是高手更容易中此招:)SA1 是招威力极强的指令投，与 POWER BOMB(→↘↓↙←P)相同，判定出现的时间较慢，很容易被跳开回避，故出招时机应注意；SA2 的最后一下为投技判定，但与对手距离较远时会形成大空档，以 EX SLASH ELBOW 1Hit 时取消使出是不错的选择；SA3 威力不大，但蓄气很快，最重要的是中招必晕，可任意追打，攻击力就相当可观了，用在 SLASH ELBOW 后抵消使用(要配合不同强度)是很难破解的非连技。ALEX 并非克拉克似的人物，主要还是 SF3・3 指令投判定普遍不强(不如 KOF 强!)，可能是 CAPCOM 有意限制投系角色的实力吧!?ALEX 还是应该靠其判定强的打击技、以阻击为主要战术思路，才可立于不败。



“放弃挑战”对铁杆来说并不是很容易的事

攻略是这样炼成的

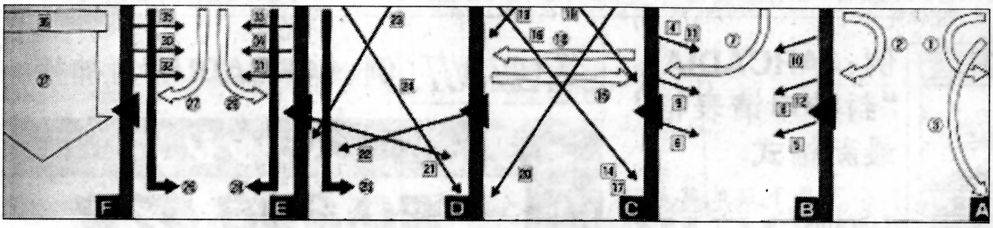
天语：GGB 作战严重受挫。VF4 能否练成亦不得而知。反过头看看日本高手的 GGB 成绩和 VF4 对战录像，再看看日本《ARCADIA》专业街机杂志，胸中实在是憋了一大口闷气。故成此文。一方面请读者量力游戏，同时希望有志者能够共勉。



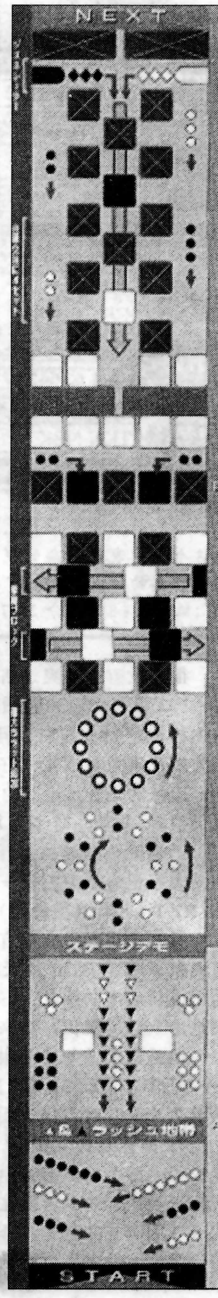
多少次放弃对游戏的挑战，没有一次像 GGB 这么窝囊——全日本有 19 位玩家打爆 HELL(地狱)/ GREECE/ NORMAL/TYPE 13 机体/SRG 禁。可是天语却没打过去！眼瞅着味方全灭……能尝试的武器装备基本都试了一遍，外挂轮(WHEEL ADAPTOR)、F 甲、F 攻……只差“RP”、“HHM”、“MSB”和“燃料气化”，现在还没试过。

好东西有的是，无奈技术太差(泣)，因此懒得再打。没有“高手指点”和“官方攻略”，天语宁愿放弃。

GGB 压根儿就不是一般人能玩的游戏。气氛无法承受。它与梦美还不一样。虽然二者都要极度“动手 + 动脑”。



↑街机平面正统 STG“式神之城”(ALFASYSTEM 公司/2001)在《ARCADIA》中的攻略某图，攻略题为“上级使役者养成基础讲座”。厂家借杂志大奖高分选手，最高分者奖 XBOX 本体一台及 XBOX 版“式神之城”！



←谁会想得到这竟是游戏攻略？但日本人似乎总有办法解决难题。语言能表述的就用文字，文字表达不清则有图片。图片说不清还有其他办法……

表

凡是玩游戏的，都会向朋友推荐游戏，也会接受朋友推荐的游戏，大家会说“这个游戏很好玩”，于是互相也就接受了。至少也会试玩一下。

但什么是好玩？——

“好玩”与否，因人而异、因条件而异。

这是天语的最终结论。

想彻底体会“良心品质”的真味，并非人人都能做到，街机游戏以及高难重度游戏尤甚。

下面以日刊“ARCADIA”来说明脑手并用游戏的攻略制作，以及编者对杂志的读后感。

在日本，街机产业极其发达。而且由于日本是个极善于对事物进行细致分类的国家，因此在许多方面，他们常显得井井有条。其中也包括制作游戏攻略。同通常的综合志或专门志相比，《ARCADIA》街机专业杂志所有的消息或攻略，即便不是厂家亲力亲为而成，亦必定是特约的街机顶级高手写就，其详细、深刻而有特效，是街机运营商、游戏制作公司、街机仔的最重要帮手。

《GAMEST》倒闭后，以《ARCADIA》新面貌再生。日本街机专业杂志似乎只有一本？

《ARCADIA》每月一本，210 页，很厚。

这本现由以出版《FAMITSU》知名的 ENTERBRAIN 公司(Eb)控股的杂志甚至可以说是街机爱好者的“宝典”。其特约街机包括キャサ夫、善之字元帅、笨笨丸等 30 多个人(不用多说了吧？)。其攻略图文并茂，往往以连载 N 期的形式来推进，几乎无法想像的是，那些细致到看似“官方攻略本”的文章，竟都是自己写的，不过从图片来看，其得到厂家的“后勤保障”似乎毋庸置疑——只是一个街机游戏往往是由多位高手共同来完成，一篇三页的文章六位写手共同完成是常事，尤其在格斗游戏中。

只要是时下的街机游戏，《ARCADIA》一定会有攻略。游戏刚上市，它放出初级篇，随着时间的推移，攻略愈发深入起来。比如大家在第 4 期“电新”光盘中看到的那些 CVS2 连续技，跟大家说实话那只是中级表演而已，其实每个角色都有伤害度 1 万以上的表演技……(汗)而日本至今还在研究街霸 3rd 的东西。

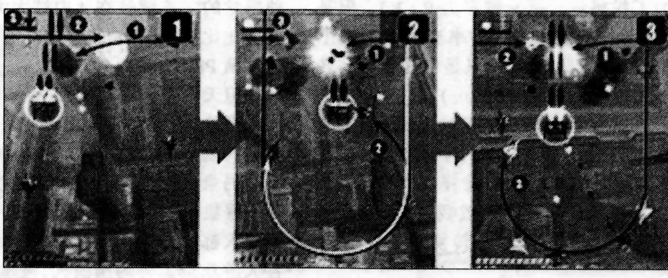
《ARCADIA》的攻略是非常细致的。细致到了极点。感觉上把游戏给彻底解剖了，井然有序。

杂志每一页下方都有小知识点，像电软的小字。为了向日本杂志学习，我们今后将力所能及地借鉴其精华。下期 KOF2001 权威连技刊登预定。



↑对敌机进行编号。详细解释何时该打哪个，是 STG 攻略重要一环。

→↓这是广为我国玩家所熟悉的超级 ACT 制作公司 TREASURE 的街机最新作“斑鸠”(NAOMI 基板平面正统 STG)在《ARCADIA》上的攻略两图。右侧图为从某关开始到 BOSS 出现之前的版面敌运动规律。而打 BOSS 时还有类似的一幅。



里

相对于家用机，街机玩家十有八九都是 HEAVY USER。为了让一个币的价值发挥至超越单币价格，街机仔无不刻苦习练技术。

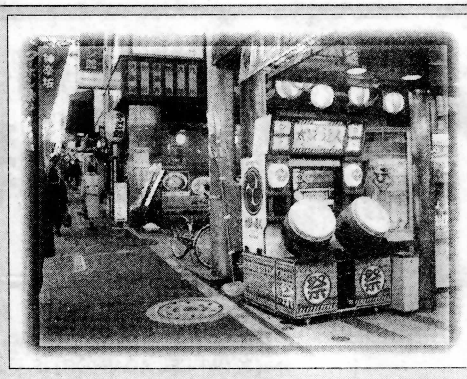
在日本，街机完全就是一种文化（当然，整个游戏产业孕育出不同的游戏文化）。《ARCADIA》中不但有详细的攻略，还设有很多专门的栏目来满足广大街机爱好者的需求。

在厚厚的 210 页中，有关 ARCADE 的一切，你都能找得到。就算抛开攻略不谈，读者仍可能在一些小地方你会获得大感动、大满足。看街机杂志，只有自己不懂的东西，没有杂志漏掉的内容。

杂志有新闻有广告还有其他各种栏目，但都是围绕着“街机（ARCADE）”来展开的。令人印象深刻的是，《ARCADIA》每期都要刊登数目非常庞大的读者所投画稿。还有，杂志每期都会占用两、三页版面，先来一幅大地图，说明这是国内哪个城市哪个区域，然后把这个区域内的 GAME CENTRE 全在地图上标出来，再把各店的照片和简介、特色依次摆出，进行文字说明。

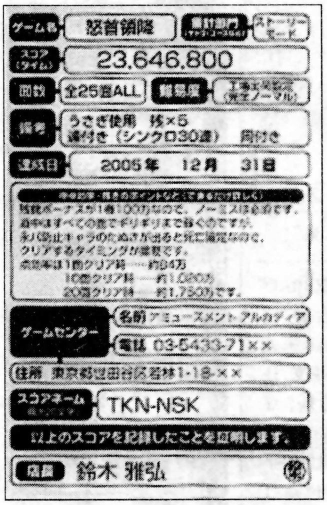
最后，杂志对买街机、改造街机都有很详细的技术指导。

→街道很窄却很干净，人们行色匆匆，门口摆放了一台『太鼓之达人』筐体的街机厅、一辆自行车、一家从招牌上看闻名全国的『拉面连锁』小馆儿……



2002 年 1 月号《ARCADIA》之“筐体百景”专栏。一幅特意取景的深刻照片，配上百余有感而发的深刻文字，将多少沉醉其中的读者带回到他们的记忆深处……对于日本杂志的创意，天语服了。

例：《ARCADIA》“封神申请表格”最新格式

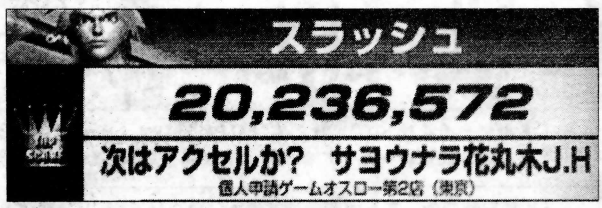


↑这个申请表蛮复杂的说？您可知道，日本的街机规则是“看面不看分”，低分 2－8 比高分 2－7 优先！！！

不得不提的就是，《ARCADIA》秉承了其前身《GAMEST》的优良传统，那就是对高分玩家进行封神。据编者观察，杂志用了相当之大的版面来进行日本全国范围的 HI－SCORE 收集工作（各机厅会准时将他们手中的五个不同游戏的最高分送给杂志），同时每期还要公开各地最近将要举办的赛事，非常的热闹。

这样做没有什么特殊的目的，因为从 1978 年开始玩街机就是挑战自我（谁让 TAITO 设立了一个 HI－SCORE 呢？），对于此举玩家和厂家绝对是双手赞成——前者获得荣誉感，后者只管出奖品就是了（玩家投币打你游戏，你怎能一毛不拔？）。由于天下街机仔是一家，恰有《ARCADIA》读者问什么是甩尾（DRIFT）和取位，结果编辑硬是说了很多话来解释，还送出两张图对过弯时的不同技巧作了对比。天语想起梦美，心中稍微平静……

例：《ARCADIA》封神榜



2002 年 1 月号《ARCADE》专门对 RAC 的“专用语”进行了总结——这个栏目叫作“街头电子游戏语录——玩家用语基础知识……”——由于有梦美的磨炼，天语看起来并不吃力……但看到“打者登龙门”这个精致小栏时，发现他们正用心解释“筐体”二字，并拿出 25 年前任天堂的“奥赛乐”筐体和 NAMCO 最新 ORBS 星战气动筐体来说话……

再论 VF4

很久没有这样爽过格斗游戏了。VF4 绝。

PS2 版在光源和贴图上与街机尚有距离，整体移植度 85% 左右，但没有人去注意那些，因为游戏本身实在是太好玩了。单打、对打皆乐趣无穷！

遗憾的是 2 月 1 日的摇杆价位太高，虽然货源还算充足，但买主仍很多，看来一时半会儿入手不能了。

于是天语在键位上开动脑筋，个人感觉这种方案还算可行，不知大家觉得如何？——□：P。△：P＋G。×：K。○：K＋G。R1：G。R2：P＋K＋G（受身用）。这就是本人的原始键位。

所有的排列组合都有了。继手柄版 3TB“修罗霸王靠华山”永远失败以来，PS2 带给天语超大震撼——大姑娘上轿头一回——这招成功使出的感觉太好了。尽管 15 分钟内才发出了四次（第一次是用上面的键位。后来为了找感觉，把×键定为 P＋K），但是……但是招式的节奏却很简单，摇杆发出的成功率当在 90% 以上——天语确信无疑。（以上均未用专业持柄法，只是常规握法。转天给总帅演示时就用上面原始键位，一次成功……）

VF 简直是好玩透顶，原因就在于其技巧连携被大大强化，节奏快得一踏糊涂，招式生猛鲜辣——这样一来，利于将固有技连携起来使用，对手若能在我连携时的短暂空隙抢着发快招（快于我下一固有技的起始动作），则我被破解而对手攻我，否则敌稍微一慢必吃大亏——所有角色都会练“武术”，攻防转换非常快。

不过，VF 的整体平衡性之所以笑傲江湖，妙就妙在其“先读”方面。上中下段你打哪一段？你要防对手的哪一段？“猜闷儿”的感觉在游戏中非常明显。注意在 VF4 中，节奏快归快，但这并不是说招式快，而是招式与招式之间的空隙感被把握得恰到好处，即不长也不短、不快也不慢——对打起来浑身发热，太妙了！毫无定式！！

如果不幸被对手“读”出来，得了，别连了，对手可能连你。

突然想起了“御意见无用”，铁人造的游戏，我记得当时有人把游戏和“铁拳”往一块儿撮合——就算“御”强化了连续技、浮空时间“似乎”变长了，打起来也“似乎”爽快了，但是——“浮空”才能形成连技并不是哪个厂家的“专利”，而是一种“游戏规则”。

然而，“御”终究是 VF 的血统，而 VF4 中是可以找到“御”的某种感觉的。连续技在 4 中被大大强化了，落地反弹后进行追打的例子比比皆是。VF 的招式很美，很硬派，使用“技巧连携压迫法”打电脑 PERFECT 非常轻松。对人战时却……斗智斗勇！

但天语个人是不会跟 AI 空练段的，先拿手柄将就一段，待到摇杆平稳入手后，苦修固有技（游戏中训练模式自带），并对攻略本中的内容进行绝对实践，如果加上大量对人实战和研习日本高手对局录像，我想是能跟上时代的。下期开始刊登详尽攻略！

爆机后，看看 PS2 版制作者名单上的什么キャサ夫、龙爷……地球人都知道？他们是职业玩家——历届大会的强人、VF 名人兼各大游戏杂志特约撰稿人，被邀请来调整游戏也就顺理成章了。

3D 动画的新技术

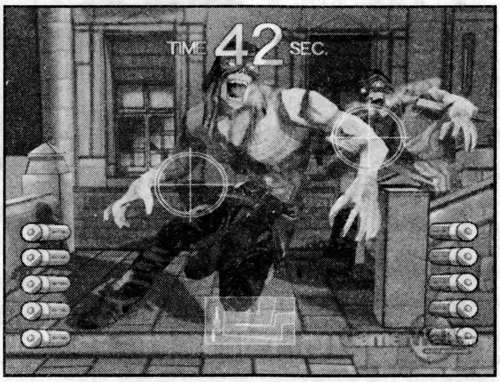
CEL – SHADING

文:拖把
排版员:墩布

历史溯源

看多了由传统多边形渲染技术创造出来的 CG 人物和世界当然会有一点烦。所以,当一种融合了传统 2D 手绘动画风格和 3D 技术的新动画诞生的时候,很多人都感受到了一股强烈的冲击。

这种技术就叫做 CEL – SHADING,一种用把二维手绘动画拖到三维世界的方式。用最通俗的话来说,就是做一种乍一看象是传统手绘二维、但动起来却是大有迫力的现代"机制"三维的动画(小编:什么乱七八糟的,越说越乱了)。



↑XBOX 看来极适合应用 CEL – SHADING 技术?SEGA 一代名作"死亡之屋"的第三部作品。

CEL – SHADING 名字的来源,说良心话,拖把不太清楚。反正也轮不到拖把来为这种技术树碑立传,加上搞不懂 ENGLISH 的弯弯绕绕,所以这种为名词而追根溯源的麻烦事,俺拖把一概不理。拖把现在还能记得的是最早把这种技术在游戏里应用的——似乎是由 Kronos Digital Entertainment 制作、交 EIDOS 发行的 PSX 游戏 FEAR EFFECT(2000 年 1 月发售)。以 PS 主机的性能来看,这个游戏的 CEL – SHADING 在当时应该算是做的超级 BIANGBIANG 不错的了(小编:BIANGBIANG 什么意思?拖把:无它,只为增加语气尔)。游戏做得有趣,反响也挺好。不过也许是 PS 的性能实在太差,FE 的画面



←国内管这游戏叫"恐惧反应"。它比 JSR 早出现了四个月……



→大家注意女主角肩膀处的过渡是非常不平滑的。再看看上面的 HOD3……

并没有给人一种强烈的"三维化了的二维动画"的感觉,很多人只是将其当作一个简单的"二维动画"游戏。加上 EIDOS 当时也没有在 CEL – SHADING 技术上大做文章,所以并未引起玩家的特别关注(当然拖把肯定这个东东引起了其他厂商的深切关注)。在这以后,还有一些公司也陆续实现了 Cel – Shading 技术,这其中包括 Sheffield House 制作、INFOGRAMS 代理的 PSX 游戏 wacky race(2000 年 6 月推出)。但是,最终把 Cel – Shading 推上极至成为家喻户晓的一种时尚的,却是世嘉。



→这就是 WACKY RACE,好像也有 DC 版?据说游戏角色都是著名人物?

世嘉的 JET SET RADIO 把 CEL – SHADING 技术、新创意、游戏性这三者有机地结合在了一起,而 CEL – SHADING 技术反过来又正好衬托出新主机的强劲机能。JSR 的大受好评带动了受众对这种新技术的关注,几个回合下来,不但 CEL – SHADING 在今天成为一种时髦的风尚,SEGA 和 JSR 更一度成为这种技术的代名词。

在世嘉之后,更多的知名游戏大厂实现并开始在游戏中使用这种技术,其中包括 EA 的 CEL DAMAGE、NAMCO 的风之克罗诺亚 2、SONY 的 ICO 等 PS2 游戏;NGC 中,新一代的赛尔达也将肯定以 CEL – SHADING 的面貌出现;XBOX 的 JSRF 也将继承前代的技术并进一步发扬光大。可以毫不夸张地说,在短短的两年间,CEL – SHADING 已经从默默无闻一跃而成人见人爱的香饽饽。它在视觉效果上带来的冲击是如此之大,以至于软件商只要把原有的游戏重新用 CEL – SHADING 包装一下再拿出来就能骗钱了(比如 SEGA 将推出的 THE HOUSE OF DEAD 3。/天语:最近还有 KONAMI 的"心跳 3"和卡普空的一款新形态赛车,也都使用了同样的技术……)。

技术难点

技术本来就不是拖把的专长,所以拖把第一次看到 JSR 的画面时,尽管也感到很冲击,却没想到有什么难以实现的技术障碍:这不过就是换了动画贴图的多边形而已嘛,而动画贴图技术只要在 3D MAX 中找一个插件就可以从真实贴图中自动生成了,有什么稀奇的呢?还要起这么一个古怪的名字?直到拖把请教了一位在游戏公司从业的朋友以后才知道,原来拖把真的是现了一回大眼,这 CEL SHADING 还真的 BIANGBIANG 麻烦呢!(拖把:BIANGBIANG 的意思……小编:知道,语气助词)。

看过或者做过动画的玩家都知道,手绘动画的最大特点有两个:一是在所有物体外缘和凸起、凹陷的边缘地方都会出现的黑色或者白色的轮廓勾线,无论动画中的人物做怎样的动作,这条轮廓线总是准确地出现在该出现的地方,衬托出剧中角色的体形和立体感。而轮廓线挺括与否,往往是决定动画质量的一个关键因素;二是角色和物体上的阴影线。一般的 TV 版动画只上一层阴影,剧场版则要二层甚至三层。这些阴影使得整个动画场面活灵活现,栩栩如生。

在传统绘制作业中,人物是靠手工描绘出来的,而每一个动作都预先知道光源和方向,加上原本就要经过勾线这一关,所以轮廓线和阴影线并不是什么困难问题。但如果要用三维技术实现就不同了:游戏中的人物和场景时时刻刻都在变化之中,除非实现一种算法,即时准确地计算出当前所有轮廓线和阴影线所在的位置并将其描绘出来,否则那种手绘二维的感觉根本无从谈起。

在三维游戏中,绝大多数的资源都被耗费在了多边形计算上面。能否找到一种简单而有效的方法,在不增加计算量的基础上实现 CEL – SHADING,是解决问题的关键,这也正是该项技术的难点。

拖把的朋友介绍,如果不考虑计算量的话,有一种最简单、当然

也是最浪费的死方法来实现最原始的 CEL SHADING：二次描绘。所谓二次描绘，就是在画一个多边形物体的时候重复干两次活，先用纯黑把这个物体画一遍，然后用实际需要的贴图把同一个物体在同样的位置再画一遍。这样两者叠加，只要当初在做模型和贴图的时候考虑到了这种情况，就能够准确地将轮廓线勾勒出来。当然这样做的浪费也是惊人的—等于直接降低了一半的工作效率。所以这种方法的前提就是对想用 CEL SHADING 技术表示的物体不能有太多的细节要求，还有不能忘记的是必须在轮廓线之外，至少还要打上一层阴影线，如果用即时方法计算投影的话，更是会成倍地增加了 GPU 和 CPU 的负担。所以现在很多游戏都是只对主角做 CEL SHADING，而背景只是搞一个风格统一的动画贴图敷衍了事，这也是无可奈何的事。

寻找一种经济有效的算法是一个方面，而更省力的则是让主机硬件直接支持。早期的新世代主机 DC、PS2 只能依靠软件算法，而后期出现的 XBOX 与 NGC 就可以用硬件的方式来减轻引擎的压力。比较一下 JSR 和 JSRF 就可以看出两种解决方法之间的显著区别，NGC 的 ZELDA 版更是让人看到了 CEL－SHADING 广阔的未来。拖把现在最希望的，就是有人能够把拖把的尊容用 CEL SHADING 表现出来，让拖把自己照照卡通的镜子，看看出现在另一头的究竟会是怎样的妖魔鬼怪。

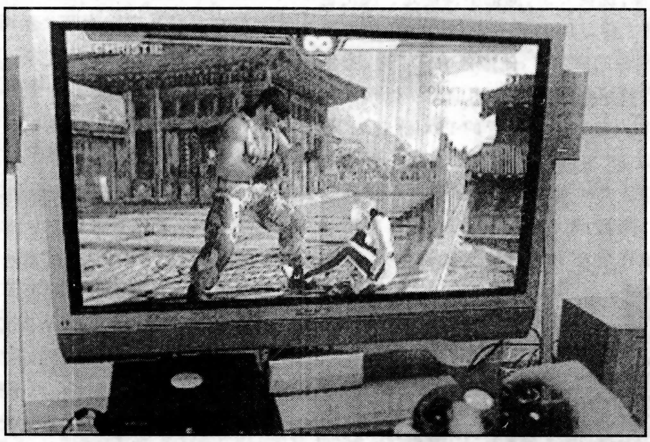


←制作 JSRF 的 SMILEBIT，多年来一直与 PC 游戏打交道，因此，当他们开发起基于 DIRECT－X 架构的 XBOX 游戏时，相对于其他家用机游戏供应商，愈显英雄本色。JSRF，真是一款强极的『CEL－SHADING』ACT(笑)。

等离子彩电实测 XBOX

随着卫星数字传播的开始，家庭用电视的画面就变得更加美丽、也更加逼真了。由于 Hi－Vision 规格电视拥有的扫描线数量比传统的 NTSC 规格高出两倍，再加上 Progressive(31K 逐行)规格可以用两倍于传统交错式扫描规格的密度来描绘，所以也让电视屏幕的表现能力产生了飞跃性的进步。

以 Xbox 主机而言，只要将组件 AV Pack 连接到机体的 AV 端子上，即可输出对应数字影像端子(D 端子)的影像讯号，它能够将高精密度的影像加以实现。如果在这种状态来进行**可对应高画质电视的游戏软件**，那么丰富情报量远远凌驾以往游戏的美丽影像便会在玩家的眼前开展起来(不过播放 DVD 的时候，仅仅对应 NTSC－Interlace 的规格[525i])。



↑XBOX 还对应 5.1 场道，可谓非常圆满。实际上 PDP 是点阵显像，没有电视线，"总像素数"才是性能指标，因此它特别适合接驳高清信号源。天语无缘得见 HITACHI 的 BNC 专业型 PDP，三星 TANTUS 民用型倒是见识过。个人感觉 PDP 是最适合打游戏的顶极发烧器材(绝无闪烁)。

这里特别商借 Pioneer 公司最值得骄傲的新款 Plasma Display，来试玩现阶段唯一对应高画质电视的游戏"DOA3"。即使是显示于 43 英寸规格的超大画面上，画面粒子增加的细密度也远胜过紊乱的部分，能够让人真实体验到 3D 空间具备的纵深感。特别是人物的肌理表现，简直美得令人无法喘息。

XBOX 是目前唯一支持高清输出的家用游戏机。

■可对应 Xbox 的数字式影像规格

525i[480i]——525 条扫描线的 NTSC 规格。扫描方式采用单一画面交错式扫描规格，它在每 60 分之 1 秒就交互地显示出由奇数的扫描线和偶数的扫描线扫描出的影像。目前使用无线电波传输的电视转播都是采用这个规格在传送。

525p[480p]——虽然是 525 条扫描线的 NTSC 规格，但扫描方式却采用每 60 分之 1 秒完全描绘出影像的 Progressive 规格（非交错式扫描）。在 DVD 的软件中，也有可能透过对应的机器以 Progressive 格式输出。

1125i[1080i]——Hi－Vision 规格的扫描线数量为 1125 条，超过 NTSC 两倍，但扫描方式则是交错式扫描规格。由于扫描线数量的增加，实现了高精细度的画面。画面的标准也由以往的 4：3 变成 16:9。

750p[720p]——这是因为 1125 条的 Progressive 规格(1125p)资料量太大，不适合用来传送而思考得出的新规格。虽然扫描线只有 750 条，但是却因为 Progressive 化而增加了精细度。目前已经被实用于一部分的卫星数字传播了。

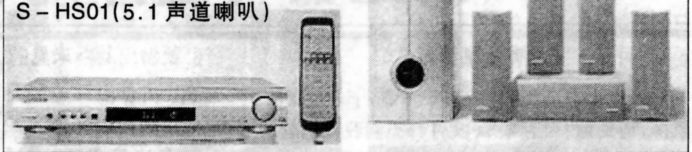
5.1 声道音响篇

随着 DVD 的普及，"5.1ch(声道)"这个名词好像也越来越常听到了。其实它是用来表现音响的一种规格，透过 5 支喇叭和 1 支重低音喇叭(因为专门用于低音，使用的区域较一般喇叭要窄，所以被称为 5.1 声道）的组合，藉以实现能够听取来自 360 度的任何方向声响之播放环境。顺带一提，所谓的"杜比数字(DOLBY DIGITAL)"则是将 5.1 声道音响化为可能的声音压缩播放技术之一。虽然电影院和家庭影院已经摇身变为 5.1 声道环场音响，但是到目前为止游戏方面则仅有部分游戏的 CG 影片部分导入了这项技术。然而在 Xbox

之中，因为在**硬体部分配有产生杜比数字讯号的机能**，所以只要透过扩充 AV Pack 连接到对应杜比数字 5.1 声道的 AV 扩大器及扬声系统上，就可以轻松地播放出 5.1 声道音响。而且它还能够配合玩家的操作让游戏中的音效前后左右移动，产生**即时的** 5.1 声道效果。

仍然向 Pioneer 商借 AV 音响系统，来播放对应 5.1 声道音响的作品“DOUBLES.T.E.A.L”。发现车辆相撞击、破坏障碍物的音效从四面八方传来，让临场感大大地增加。另外透过重低音喇叭的效果，使得车辆的引擎声直接在身体中响起的印象也非常难忘。总之和使用普通喇叭游戏时相 xx，游戏所产生的魄力完全不同。虽然要在一般家庭的室内配置 5 支喇叭和重低音是相当麻烦的事，不过一旦体验过这种音响，就再也无法回到原点了!!

本期测试用器材
Pioneer VSA－C300(AV 放大器)
S－HS01(5.1 声道喇叭)



●VSA－C300 具备超薄型的简洁设计，适合用来初次体验 5.1 声道音响的 AV 扩大器。它除了可以对应杜比数位、DTS 和 MPEG－2ACC 等现行的音响规格之外，当然也能够将 2 声道作为环绕音响来播放。搭载的机能则包括将游戏的音效以极具魄力的形态播放的“游戏模式”，以及防止夜间骚扰到邻居的“礼貌模式”。甚至连入门者最难搞定的音场设定，它都可以藉由单键操作的“房间模式”来执行。**发售中/建议零售价格 ¥44000**

●由 5 支喇叭和重低音组成一套的 S－HS01 虽然形状比较袖珍，但是却能够展现出相当清楚明快的音效。**发售中/建议零售介格 ¥31000**

●2 声道立体声音响
自位于听者正面的两支喇叭，从左右两侧分别播放不同的声音，藉以表现立体的方向感。

●杜比 PROLOGIC 四声道环绕声音响
透过在听者后方放置环绕音响专用的扬声器，可以表达出前后声音移动的感觉。

●杜比数字 5.1 声道环绕声音响
藉由前后左右各自播放独立的声响，可以自由表现诸如从后方朝左右移动等 360 度的声音移动。



■本次使用的系统——日本先锋 43 寸 Hi－Vision Plasma Display

等离子彩电成功地将高精密度及大画面的影像在超薄型屏幕上展现出来，43 寸屏幕却仅有 9.8cm 厚。由于采用了壁挂式的省空间设计，让观众得以享受到具有大魄力的影像。它除了对应 1125i 及 750p 这些所有的卫星数字传播格式外，**还搭载了将以往 525i 讯号在输入时变为高规格 Progressive 影像的功能**。因此也可以用来同时显示双画面或个人电脑的画面。

专业监视器纵横谈(二)

索尼进军专业监视器至今，已发展了五个系列：KX 系列；GVM 系列；BVM 系列；PVM 系列；HX 系列。不同的系列也有不同的市场战略目标，KX 系列作为索尼监视器的主打产品，无论是功能上还是价位上都极具竞争性。

GVM 系列的代表就是 GVM－1400(以及它的加强型版本：GVM－1401、GVM－1403、GVM－1412 等)这台以小巧的造型，轻盈的机身占领市场的监视器是索尼对监视器小型化发展的回应，事实上也证明它的发布上市是非常成功的。GVM－1400 曾创造了在日本本土连续 30 年以上的销售领先记录。

BVM 和 HX 系列由于受到制造工艺复杂和昂贵价格的限制，以致未流行开来。另一个产品一经推出便一炮走红，那就是 PVM 系列的 PVM－2530，HR Trinitron CRT 保证了高清晰度 800 电视线，采用 EBU 荧光体，电子束反馈电路保证稳定的白平衡，复合、Y/C 和 RGB 视频输入，电子束电流反馈电路确保了稳定的彩色还原，可配置分量串行数字接口接受分量串行数字信号，可切换色温为 D65、D93 或用户预置(3200K－10000K)朴实的外型、人性化的设计和细腻的画质都是它的卖点。

作为世界上少数几家具有专业监视器自主研发和规模化生产的厂家之一，索尼一直以自己的专利显示技术为未来的主要发展方向。因为监视器以其更清晰、更细致、更明亮、更逼真的图象显示效果，在市场得到越来越广泛的认可。独有的特丽珑 (Trinitron CRT) 显示技术的光学引擎结构较传统的显示结构更为复杂，所以在显示图象时，层次感、色彩的鲜艳程度和沉稳性等方面已能够充分满足专业领域的要求。在分辨率方面，PVM－2530 可以支持 720P 逐行扫描和 1080i 隔行扫描，它的画面能够充分展现一些细微的质感，比如鸟类的羽毛。除此之外，PVM－2530 在设计上更加人性化，非常简便的操作令我们倍感亲切。该款监视器的设计用于满足像图像监看、录像监看和作为普通用途的监视器所需要的方便操作以及高图像质量的要求，提供了优秀的画质以及灵活的系统继承特性，为具有最大操作便利性，使用时只需将电源线及信号线连接，再按电源键和 CONTROL 键，就能使用。

现在试想，以一台高分辨率的监视器为图象中心，搭配一台搭载 DVD 的次世代游戏机，再配置安桥(ONKYO)的最新 TX－DS696 家庭影院收扩音系统，这是何其惬意的家庭数码娱乐生活啊！

光有 HD(高清)显示器没有用
还得有支持 HD 的信号源才行

责编：烧死



↑1000 电视线。索尼 16×9 纯数字 BVM－D24E1VE 纯平彩监。通过外接的色彩分析仪来校色。24 寸彻底专业。

精品店(咨询电话 62613991)
资料提供：北京海淀意新游戏

GBA周边器材图片说明

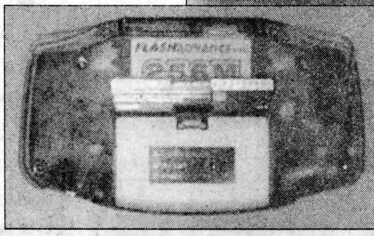
天师，你好！

这是我手里收集的gba烧卡器，gba开发的一些资料，内容比较多，请见谅，因为每1k文件都充满我对电软的感情。

我本人是搞应用开发的，现在也在业余时间学习gba的开发，gba真的很易于开发，我相信只要引导得当，通过学习gba开发，能造就一批中国未来的游戏开发人员。（图文：李嘉）



→这就是256M的小卡。非常地道的样子，看是正宗『泊来品』。



←一个256兆卡+烧录机，时价突破千五大元。不过小卡看似原装，容量大，与GBA本体能够符实。有便于携带之优点。

GBA最新应用型软件介绍

ReadBoy简介

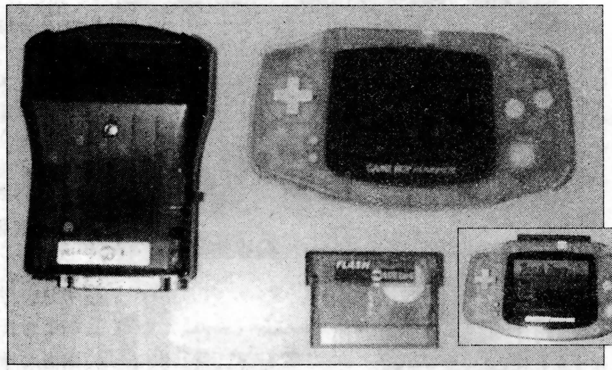
ReadBoy是一个运行在GBA上的中文读书软件，它可以将你的GBA变为一台掌上读书器。通过与本软件相配套的“READ BOY图书写入工具”，你可以将你喜爱的图书写入到GBA的烧录卡中，随身携带，随时翻阅。

软件特点——

- 支持GBK大字符集的显示
- 支持文本文件和网页文件的写入
- 提供文本的自动分段
- 提供BIG5内码文本的自动转换
- 可设定文本显示的前、背景色
- 可自动记录上次阅读的位置
- 可自定义书签

天语的印象

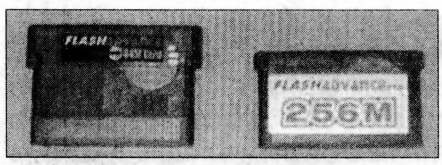
资深任天堂专家宇部先生已经给我演示过这两种新技术——身为相声迷的宇部把从姜昆网站上的下载的相声文本拷下来，拿READ BOY看，非常哏儿，虽说只是PC环境吧，但可以想见此景必将在手掌中重现。至于下面的FC转换，天语直接通过老美转换好的，试了“空中魂斗罗”……



↑图中，GBA约560元，而那块64M(8MB)的卡+烧录机约500多元。只要拥有这三件东西外加一台可上网的电脑，则GBA就会发威。

可将FC游戏转为GBA游戏的PocketNES简介

FCrom转GBArom工具。DOS命令行的用法，使用简单——将游戏拷到本目录，再在DOS窗口中输入：COPY / B POCKETNES.GBA(主转换文件) + MENU.TXT(合集游戏选择菜单及设置文件) + FC、ROM1.NES(第一个FC游戏的全文件名) + ROM2.NES(第N个FC游戏) + WHATEVER.GBA(生成的GBA游戏文件)，然后就可以用GBX烧到卡上或用GBA模拟器来玩FC游戏合集了！

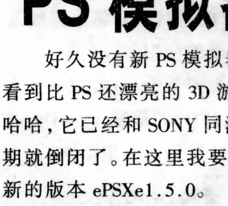


←左边的64M卡比256兆的在体积上要大出一点点，置于GBA后则有些不太美观。

PS模拟器ePSXe小记

好久没有新PS模拟器的消息了。如果你想在电脑上玩PS，想看到比PS还漂亮的3D游戏，那你最期盼的是——新版本VGS?哈哈，它已经和SONY同流了；BLEEM？它的制作公司在本世纪初期就倒闭了。在这里我要向大家推荐的是ePSXe。它现在放出了最新的版本ePSXe1.5.0。

ePSXe的全称是enhanced PSX emulator。它的新版本最主要的变化还是那句话：主要是兼容性上的提高。不过值得庆幸的是，ePSXe同时发布了Linux版本。装Linux的玩家有福气了。下面所说的都是WIN版）



↑模拟器、烧录卡……，厂家却也奈何不得？

由于模拟器采用的是PSEmu Pro的插件系统，所以要运行模拟器，需要主程序ePSXe，PS主机的BIOS，和PS Emu Pro兼容的图形、声音和光驱插件。模拟器所要求的最低配置是P200MMX或同等级CPU，64M内存，3D图形加速卡（例如VOODOO2），16速的光驱，WIN9X和DirectX 7a。推荐配置是Pentium II 500或更快的CPU，256M内存，高速的支持DirectX或OpenGL的显卡（例如NVidia GeForce 2)，WIN2000或XP，和Directx8。

如果你是第一次安装ePSXe，它就会显出一个插件设置的界面，你就可以一步一步很轻松的完成插件的设置。第一步是BIOS的设置，直接在窗口里选择想使用的BIOS。ePSXe小组推荐使用的是SCPH1001(US)和SCPH7502(PAL)。有兴趣的朋友可以试试别的BIOS(本文所说的BIOS和插件都要单独下载，并放到相应目录)。下一步是显卡。你用的显卡是TNT或Geforce，建议你用pete的OpenGL插件；显卡要是G200或G400，要用pete D3D DirectX6插件；显卡是ATI的，要用pete D3D dirctX7插件；如果你用的还是老VOODOO，那Lewpy Glide插件绝对不会让你失望。接着是声音插件。本人推荐的是pete SPU，它的声音速度和兼容性都不错。下一步是CD－ROM，如果你装的是WIN9X/ME，那就用ePSXe CDR ASPI或pete’s CD-ROM plugin。如果是WIN2K或NT用ePSXe CDR WNT/W2K吧。最后就是手柄了。看看吧，很人性化的设计。

经过这些设置你就可以享受到比真PS画面还好的游戏了。还等什么？快去试试吧！！

（文/ICETEA）



SONS OF LIBERTY

自由之子

合金装备小说版

METAL GEAR SOLID2

文/SILENCE



（接上期）

子弹的呼啸凝成了一段段细细的红线，在 FORTUNE 周围穿插而过。货箱炸飞，天井崩裂，在这暴虐之中，在这让雷电稍一迟疑就会被光束刺穿身体的危机之下，那“幸运女神”却偏偏一脸的悲愤，在浓烟中若隐若现。

周旋一阵，上校的呼叫却不合时宜的来到。“死亡细胞”的那个炸弹狂人似乎有些失控，在飞机降落平台安放了大量的炸药，要将整个“Big Shell”炸毁，而时限只有 400 秒。正当雷电无计可施之时，电梯缓缓降下，吸血鬼樊普慢慢走来。与 FORTUNE 交谈之际，完全漠视尚有雷电这个人的存在。雷电在货箱后一跃而出，又向 FORTUNE 开了一枪，形同绝望的冲杀。但是，FORTUNE 怎么也没有想到，这一颗子弹形成的细线一如她永久的生命弧线，将死亡从她身边带离，偏偏射入了樊普的额心。

片刻之前，疯狂破坏造成的浓烟尚在，这不幸的“幸运女神”无尽悲哀的捧住了樊普垂下的头，任永远无法从自己身上流出的血，自樊普额头一直润湿了自己的腿。

“为什么？每一个人都在我面前死去，而我偏偏不能？这种命运还要延续多久？父亲，你惩罚我不曾有一个期限吗？”雷电的枪指着她的后脑，她一动未动，恍若不觉。“如果你可以，我真希望你杀了我，但我知道，你也不能。”

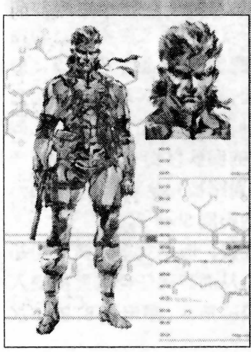
说不清的原因，使雷电略一迟疑，便从电梯离开。他当然不会看到其后那个已死的吸血鬼会在 FORTUNE 怀中醒来。

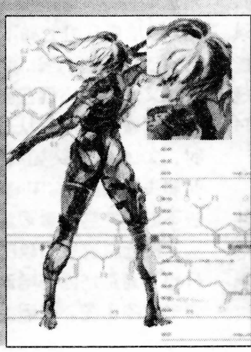
“我已经死过一次，不会再死第二次的了。”樊普平淡的语气甚至有了一些自嘲的意味，但唯有 FORTUNE，这个永远徘徊在幸运和“不幸”之中的女神，才真真明白其中深沉的意味。他们，两个未曾死亡，但早已染上灾疫的人间细胞，就此长久的对望，完全忽略了雷电的行动。

然而此刻的雷电，却根本无暇发出这样的感慨。

FATMAN，穿着厚重大衣，脚踩冰鞋的奇异胖子，向雷电举着一杯猩红的酒，仿佛盛情邀请雷电加入一场死亡的飨宴。这个一心想成为炸弹界不朽传奇的胖子，听闻雷电将他仅仅说成是一个罪犯的直指后，不甚恼怒，逼迫雷电进入到这场时间与死亡的竞赛之中。滑轮与地面的摩擦声时远时近，探测仪不时响起的警报也将雷电死死围困。

当雷电在炸弹和枪弹的双重威胁下打倒了这个疯子之后，他居然喘息着告诉雷电，已经启动了 Big Shell 最大的一颗爆弹，无穷威力的爆炸将呈现 FATMAN 真正炸弹传奇的荣耀。当然作为一场游戏的内容，也给了雷电一分钟的时间寻找。





毫无目标的雷电注意到了 FATMAN 臃肿的身躯，将他自地上脱开之后，便现出了炸弹闪烁不定的红灯。危险已经排除，充满着野心和偏执的 FATMAN 就此静静的躺在海风吹遍的平台之上，终结他可笑的“传奇”。

任务已经完成，普利斯金说他带来了一个机械专家，可以通过直升机将救出的人质带走，至于拯救总统的任务，普利斯金却丝毫不感兴趣。

分头行动之后，一个装束奇异的忍者突然出现在面前，拦住了雷电的去路。

“你已经通过考验了。”

“你是谁？”听着这明显借助仪器而发出的语音，雷电无由的感到一阵恐慌。

“你不用管我是谁。或者，可以叫我为‘X 先生’。我是‘ら－り－る－れ－ろ’的使者，分明来将有用的情报告诉你。”

“我连你真正的身份都不知道，怎么能够相信你。”

“你没有资格来判断什么。只要好好听着。在 SHELL 1 的中央栋，集中关押着二三十名人质，其中有一个叫艾姆斯的特工，只有他才知道总统的具体下落。你只有混入中央栋，并找到那个艾姆斯，才有可能找到总统。”

雷电当前的感觉使自己每走一步，都跟随着别人的摆布，并且无法摆脱这种讨厌的规律。就像眼前，这不明身份的“忍者”让他疑云丛生，但他除了尝试相信这个神秘来客的话外，找不到其他的途径。

“你的行动还必须迅速，因为这里的核武器可能快要发射了。”

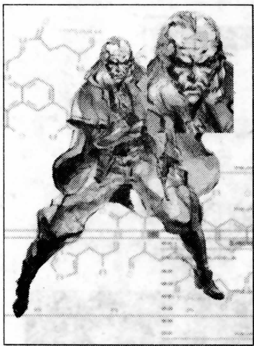
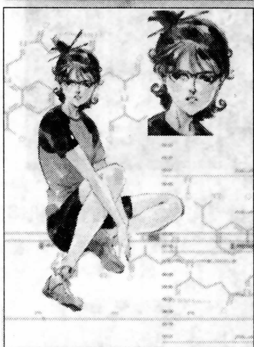
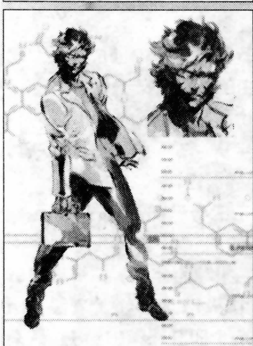
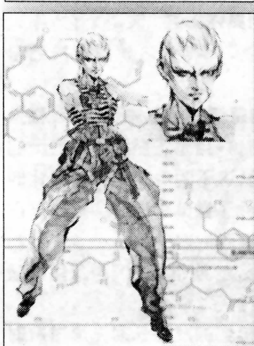
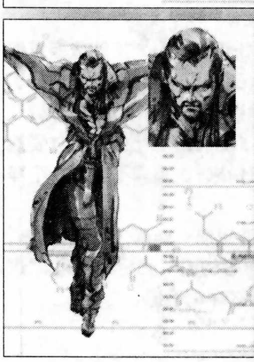
“不可能，核弹的发射必须先通过发射装置的密码检测的……”

“很不幸的告诉你，那个控制核弹发射的黑箱已经落入了他们的手里。难道你忘了看到的那个手腕被割断的海军上校了吗？”

“……但是，他们出于什么目的才要抢夺黑箱并带到这里来？这里只不过是一个净水设施罢了……”

“有很多人都像你一样这么以为，可惜，他们都错了。”忍者的语气无尽的揶揄。“这里根本就不是什么净化设施。”

“什么！”

“‘死亡细胞’根本就没有把核武器带到这里来的打算，因为这里本来就有着超越核武器的东西。而这个大型净水处理设施，只不过是一种巧妙的掩饰罢了。”

“掩饰？”

“对。掩饰的对象是——METAL GEAR。”

“METAL GEAR！”

“对。就是那次影之摩西岛事件里被人染上传奇色彩的新型兵器。而这个地方，本来就是开发METAL GEAR的基地(或许，还不只如此)。”

“这究竟是怎么回事！”

“答案你自己去找吧，当前你所能干的，也只是尽快找到艾姆斯罢了。”

不容雷电多问，那个忍者在提醒雷电混入中央栋必须注意的事项后，便一闪即没。随后上校的来电，面对雷电的疑问却语焉不详。

“上校！你有多少还没有告诉我真相的事？”

“我没有隐瞒你什么，我所知道的都告诉你了。”

“你指的是你知道的事，还是我只能知道的事?”

“雷电！够了！你当前的任务就是化装成恐怖分子，混入中央栋查找总统下落。你要时时牢记自己的职责！”

雷电不再说话，他已经明白，纵然有再多的疑问，通过这种方法也根本得不到解答，或许只有完成任务途中才能获悉进一步的真相。穿上忍者留下的迷彩服，在F脚仓库找来标志恐怖分子身份的AK-74U之后，雷电混入中央栋，在巡逻兵眼皮底下借助声音定位器找到了有着特殊心跳起搏器声的艾姆斯。雷电迅速表明身份，同时知悉这位财政部特勤处主管也是受命于“ら-り-る-れ-ろ”。雷电丝毫没有觉察到左轮正通过监视器留意着他们的对话，艾姆斯却警觉的提醒雷电转为体内通信。

“总统现在在SHELL 2中央栋。不管其他的人质有多危险，他应该也不会有生命之虞。”

“为什么？”

“因为被恐怖分子夺走的密码箱现在还不能发生任何的作用，它采用了最先进的技术，以总统的生理数据作为发射的密码。”

“生理数据？”

“对。发射密码有多个数据构成，总统的心率、脑电图、血压甚至总统本人的DNA构造都是其中的参数。这组密码根本无法借助任何的微机技术进行破解，同时因为密码的认证要求总统的脑电波和心率处于正常范围才能起效，换句话说，恐怖分子不可能通过任何的逼迫方法使总统准确的输入密码。同时，为了提高安全性，发射装置还要求第一次密码登录后每隔一小时就重新输入一次，一旦重复检测未能通过，系统就会立即切断发射装置。所以，至少在核弹正式发射之前，恐怖分子不敢对总统做出任何举动来。”

“那么，这里为什么会出现METAL GEAR?”

“看来他们什么都没有告诉你。这一连串的事件根本就是预先计划好的。两年前的油轮爆炸，Big Shell的建造，都是计划的一环，甚至这次政府的参观也只是为了检查‘工作’的进度而已。”

“这到底是出于什么目的？”

“……SNAKE来了。或许你可以通过手里的声音定位器来偷听他们的对话。”

隔着厚窗，雷电根本无法看到“SNAKE”的样子，但他与左轮以及其后而来的奥尔加的谈话，却泄露了不少的内容。总统已经输入了核发射装置的密码，只要在一小时后通过一次查证，就能正式发动核武器。而与此同时，他们通过某种药物控制了一个女孩，似乎那个女孩能够帮他们启动整个系统。而奥尔加对左轮，却好像抱着极大的敌意，为了两年前油轮事件中左轮在她父亲丧生时袖手不管而耿耿于怀。

总统自愿输入密码这个事实似乎根本就在艾姆斯的意料之中，据他所言，总统久有摆脱“傀儡”身份之心，欲借助恐怖分子之手脱离开“ら-り-る-れ-ろ”的控制。而另一个让雷电吃惊的真相却是恐怖分子提出的300亿赎金要求也根本就是个幌子，他们从来没有中止核弹发射的念头。核爆炸时产生的巨幅电磁波将产生康普顿效应，使爆炸周边地区的电子设备基本全部失去作用，从而将他们的目标区域曼哈顿变为一座死城，并且在那里建立他们的共和政体，声称让曼哈顿得到“自由”，因而也将组织名定为“自由之子”。

正待雷电想作进一步的询问，左轮施施然走来。艾姆斯还想装作是雷电“士兵”帮他解开头罩让他透气，左轮已经一语道破他受命监督总统的身份。艾姆斯好像心脏病急发，倒地猝死，而雷电也自然暴露了身份。束手待毙之时，忍者自天而降，挥刀为雷电档开了雨一般的枪弹。

虽然逃脱了险境，但雷电脸上却有着前所未有的阴沉。总统、上校、X先生、“自由之子”、“ら-り-る-れ-ろ”，无数的谜团纷乱一片，将他的脑袋重重包裹起来，令他窒息。任务照常进行，或许他也只有寄希望于见到总统后，在这复杂的迷局中能捕捉到通向外界的隧道里传来的一点亮光。

机翼的转动形成了两道旋风，在Shell 1和Shell 2的连接位置处呼啸不停。“自由之子”的首领“SNAKE”终于出现在雷电面前。随后到来的普利斯金驾着直升机，高声呵斥那个“SNAKE”冒名的行为。一直的怀疑得到了正面的回答，这个不明来路的普利斯金上尉根本就是SOLID SNAKE固体蛇本人。而那正坐于鹞式战斗机上的“SNAKE”名字仅仅比固体蛇这个代号多了两个字母而已——SOLIDUS SNAKE。两个“SNAKE”在上空周旋，SOLIDUS更是称呼SNAKE为兄弟。雷电无法明白这个称呼的由来，他所能做的只是拾起SNAKE从直升机上抛下的微型火箭发射器，努力将鹞式战机击坠。更让雷电吃惊的是，那个吸血鬼樊普居然又一次的出现在面前，并且令人骇异的跳到海面，如履平地一般从Shell 2柱脚直行而上，与此同时，SOLIDUS和突如其来的钢铁怪物METAL GEAR同时消失于海面上。中间的通路被完全割断，雷电却无法不借助柱脚边缘艰难的爬向Shell 2。

接近总统被囚禁的位置，但是女军人奥尔加却开启了通路地面的电流，从而封死任何人直接侵入变电室的企图。依照上校的指示，雷电在B1的净水

区域找到了导向筒式飞弹 NIKITA，射入通风道，并且控制飞弹击中变电室的大电池，切断了门口地面的高压电流，终于找到了约翰逊总统。

先前徘徊不休的总统似乎一直在等待着雷电的到来。经过了那么多的曲折厄难，仿佛就从一个无边无际的隧道游到了尽头，与总统的交谈解答了雷电的多个疑问。

毫无疑问，总统完全是自愿输入核密码的，固然他知道恐怖分子在利用他达成某种疯狂的目的，他也同时在利用着恐怖分子，希望借助他们制造的混乱来得到自己真正的权力，而不是像现在这样仅仅是“爱国者”的傀儡。“爱国者”虽然只是个及其隐秘的组织，世界上没有多少人能知道他们的底细，但他们却是这个国家实际上的控制者。美国一些重要的举措，例如星球大战和导弹防御体系 NMD 都出自于“爱国者”的谋划，他们的触角延伸到了美国政治军事乃至于经济社会的每一个层面，甚至连权力者总统的更替都是出自于他们的安排，他们的手里握着世界第一强国的所有命脉。没有人能知道“爱国者”的核心成员每个人的身份，即便如约翰逊总统，所能了解到的极限也只是“爱国者”的权力中心由 12 人的“贤人议会”构成，他们决定“爱国者”的每一项决策，从而间接地推动了美国的国家命运。世界上谁也不会想到，谁也不会敢于挑战“爱国者”的势力，但只有一个人除外，他就是“自由之子”的领袖 SOLIDUS SNAKE。

乔治·希尔斯，这是 SOLIDUS 以前所用的名字，也是他身为上一任美国总统时的傀儡外表。他与固体、液体蛇同时出身于基因工程的“魔童计划”，因被组织视为具有最优秀的基因而坐上了傀儡总统的“宝座”。然而四年前的“影之摩西岛事件”的发生，却直接导致 SOLIDUS 与“爱国者”的决裂。SOLIDUS 不但命令唐纳德·安德森引入外界财团进行 METAL GEAR REX 技术的开发，而且指使当时的心腹雷沃弗·奥克莱特“左轮”直接发动了影之摩西岛兵变事件，造成了 REX 技术资料外泄的严重后果。由于爱国者绝对的势力控制，乔治·希尔斯被迫下台，换成了约翰逊这个新傀儡，但由此也使前任总统真正化身为 SOLIDUS，控制了特种部队“死亡细胞”，并且发动了这次的绑架计划用以夺取最新型的 METAL GEAR。出乎雷电意料的是，所谓的新型 METAL GEAR，并不仅仅是他亲眼看到的 METAL GEAR RAY，却是 Big Shell 外表掩饰下的实体——火药库 GEAR，整个 Big Shell 根本也就是一台至今为止威力最大体积最庞大的 METAL GEAR！“火药库”搭载数千枚核弹头，同时连接着整个美军的战术网，可以直接控制全球美军基地的战术兵器，形成了“爱国者”实际的移动国家控制中心。而且最为惊人的真相是，“火药库”还不仅仅是本体具有核威慑力的移动控制中心，其智能系统“GW”所连接的信息几乎是有关美国的一切！舆论导向也好，历史真相也好，一切流动的信息都要通过“GW”的过滤，留存那些对“爱国者”以及“爱国者”控制下的美国有利的信息，并且借助这种渗透力，还直接影响到世界各国的势力均衡，将全球导向符合美国国家利益的平衡。SOLIDUS 打击“爱国者”的意图不仅会使曼哈顿地区变成人间地狱，而且打乱了“爱国者”的控制网，等同于打乱了世界的秩序，没有绝对权力者的干涉，美国国家甚至全球都有可能会陷入各方势力争斗的混乱中，这无疑是异常危险的。所以，即便是渴望得到真正权利的约翰逊也感到事态结果的恐怖，虽然一度自愿输入了核发射装置的密码，但现在却告诉雷电，必须尽快找到 B1 层的工程师艾玛·艾梅里奇，才有可能及时停止“火药库”的制动。

一口气透露出如此之多的真相，不仅总统累了，雷电都有些反应迟钝了，所以当总统举起雷电手里的枪要求雷电射杀他的时候，雷电有些惶然不知所措。枪声响起，约翰逊总统倒在左轮离开时的冷笑声中，用最后的力气以总统的身份向雷电下达了最后一道命令：迅速救出艾玛，中止“火药库”的制动。

被一连串惊变压得透不过气来的雷电，注定没有休息的时间。SNAKE 的呼叫引出了那个机械博士奥塔孔，听到他的话后，雷电才醒悟过来要去救的艾玛本来就是奥塔孔的妹妹 E·E。也许是因为即将见到妹妹的激动吧，奥塔孔谈起了他们兄妹的过去。E·E 六岁的时候，有一次在家里游泳池内游泳时和父亲一起发生了意外，妹妹向屋里的哥哥高声呼救，然而他这个当哥哥的却因为研究着自己的课题根本没有注意到屋外的呼救。就这样，父亲在这一次意外中丧命，而本来很有希望成为游泳健将的妹妹虽然侥幸得生，却再也不敢下水，这也成为奥塔孔一生心里的阴暗，所以奥塔孔拜托雷电无论如何都要把分离太久的妹妹带到自己身边来。

樊普，静静的坐在过滤池上，以一种最为平心静气的姿势挡住了雷电的去路。雷电朝他开枪，他居然起舞一般的躲过，子弹擦过面颊，他居然伸出舌头，将那一道红线舔干，看得出来，这个吸血鬼无比的享受人类血液的味道。

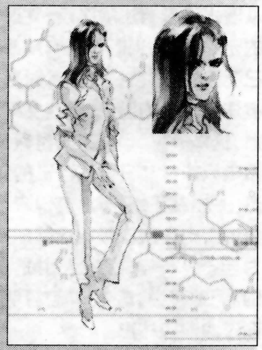
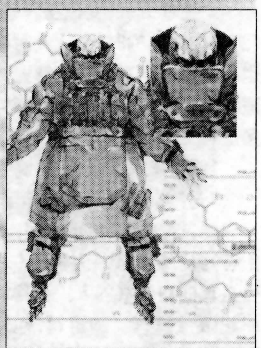
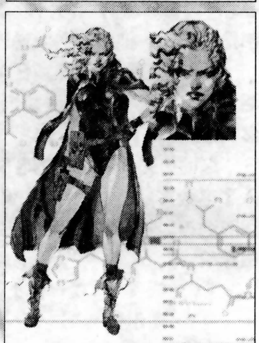
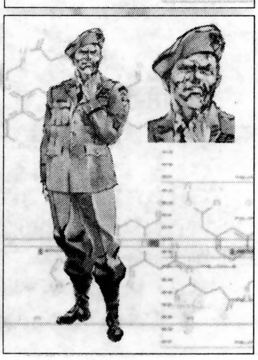
“以前，我们曾经为了这个国家，执著的奉行‘爱国者’的命令，但是，一切的信念都在六个月前破灭。仅仅是一天，我们被诬蔑为杀害大量无辜民众和友军部队的凶手，他们借助着各种传媒方法，使公众相信这个谎言，我们无从辩解。经过了这场迫害，我们终于看到了正确的道路，那就是，将这个充斥谎言的世界整个抹除！”

“疯子。你们都是疯子！”

“疯子？难道你不觉得人们嘴里的疯子指的就是知晓真相的人吗？你听，‘火药库’已经启动，你想通过那个小女孩来中止系统对吗？她就在后面的检查室。可惜的是，你除了地狱不会见到其他什么。”

这个鬼魅让雷电真正经历了一场无法依循常理的战斗，感觉面前的敌人是常人根本无法打败，因为他根本就不是一个人。周旋许久，樊普的一次失误被雷电枪弹击中，掉入到了能将常人腐蚀的过滤池中，一片殷红，樊普也许终于可以看到与他无缘的地狱景象了。

雷电稍稍定了定神，游过过滤室后的浸水区域，在检查室里找到了躲在立柜中的 E·E。这个戴着一副眼镜的女孩对雷电的到来非常的害怕，一开始无论如何不相信雷电是来救她的人，显然是因为长期



生活在欺骗和恐慌中造成的后果。通过体内通信，艾玛才相信雷电不是恐怖分子，他们不会有这种通讯设备。然而当雷电要带艾玛从浸水区域游过的时候，艾玛表现出了对水的无比恐慌，当听说雷电从哥哥处知晓了自己不会游泳之后，又表示对哥哥无法信任。被注射药物的后果，是使艾玛的行走能力受损，这样一来，也更无法游泳了。时间紧急，雷电只能让艾玛趴在自己的背上，由他带着游出去。在下水之前，艾玛收起了眼镜，并且告诉雷电之所以戴着这副麻烦的眼镜，是因为自己一个喜欢的人也是这样戴着眼镜的。无暇多说，雷电背着艾玛游过浸水区域，在过滤池边休息。

“刚才……”艾玛摆弄着手里的眼镜。“趴在你背上的时候，让我想起了小时候。我也经常这样趴在哥哥的背上，经常在他背上睡着。听起来，他安稳的心跳声和你的差不多。”

“那看起来，你们兄妹俩感情很好啊。”

“是的。不过这是以前了……我们不是亲兄妹，自从我们的父母再婚后，我一直都跟在哥哥的后面，不肯离开，因为我们没有什么其他可依靠的人。记得以前，我们还在一起做‘过家家’的游戏，他是丈夫，我是妻子，不过那只是游戏而已，我们那个时候还都是孩子……你能明白我说的吗？”

雷电看了看沉湎在回忆中的艾玛，声音略微低沉的说：“我想我应该能明白……虽然我没有家人……”

这时传来了SNAKE的呼叫，他们已经潜入了电脑主控室。当艾玛和奥塔孔在通信器里对话的时候，谁都能感觉出他们彼此之间的尴尬。

“……E・E……是你吗？”

“……海尔……”

“E・E，你为什么要参与METAL GEAR的开发？”

“……怎么？”

“你明明知道我们家族过去的不幸是怎样发生的，但你还是要重复这个错误？”

“……”

“为什么？你告诉我原因！”

“……我只是想叫你伤心！我只是想看到你伤心的样子！”

“胡说！绝对不会因为这个原因。”

一旁的SNAKE听得不耐烦了起来，让他们兄妹停止吵架，尽快在电脑室碰头。然而奥塔孔却似乎控制不住自己的激动。

“E・E，你难道不明白METAL GEAR是怎样的一种兵器吗？它能够比核武器对人类造成更大的伤害，多少无辜的人们会因此丧生，难道你忘了我们家庭的不幸是怎么发生的吗？”

“我只知道，我的不幸是因为你离开了我，抛下了我！”

“我那时根本别无选择。”

“胡说！自从那桩意外发生后，你就从来不敢正视我。你因为不想看着我而被受责，所以就离开了这个家，让你找到逃避的方法。”

“E・E，你不明白，我离开有其他的原因，和我现在做的事有关。”

“现在？现在你做着什么事呀！侵入网络、窃取资料，你只不过是一个黑客和网络罪犯罢了！”

“你不懂。我们使用我们的方法维护和平，我不能上战场，只能用我所有的计算机知识来尽可能的尽我的责任……”

如果没有SNAKE的干涉，也许这场争吵永远都不会停下来。雷电带着艾玛离开Shell 2中央栋，从悬梯爬到L脚外壁时，明黄的夕阳静静的怀抱着这座海上孤独的建筑。艾玛趴在栏边，无尽痴迷的注视着夕阳永远温柔的眼眸，似乎忘记了刚才的不快。一边的雷电明白，艾玛缺少太多像这样的温暖了。

由于连接部被炸毁，他们必须从L脚迂回绕到Shell 1。海面上的扶梯异常狭窄，只能容纳一个人通过。接受SNAKE指示后，雷电让艾玛一个人先走，自己端起狙击步枪，扫除包括地雷、敌兵、飞行监视仪在内的一切障碍。眼见艾玛将要到达目的地时，西边的余辉仿佛晃了一晃，樊普，这个永远死不了的吸血鬼又从海里一跃而出，架住了艾玛，双眼之中尽是暴虐和残酷。雷电用狙击枪将吸血鬼再次击落海中，但仍然晚了一步，艾玛已经被樊普扎了一刀，殷红的血痕从她衣衫上慢慢渗出，雷电讶然端着狙击枪，感觉到自己心里随着那渗出的红色慢慢变冷，他更无法想象奥塔孔见到这个情况时的样子。

电脑室。艾玛最后的努力已经可以将“火药库”系统运作的中止实现，但是将雷电从总统处带来的病毒碟资料输入以后，却滞留在99%的进度上，除了这张MO资料碟里的内容被人做过修改外，找不到其他的解释。地上的艾玛却已不支。

“海尔……我……”

奥塔孔将艾玛扶在自己的膝上，模糊的泪眼完全映入了艾玛的双眼。

“海尔，我一直在想你。”

“……E・E，你，不恨我了吗？”

“不，我从来没有想过要真正的伤害你，阻止你……所有的一切，都是为了让我可以接近你。我知道，‘火药库’一定会把你引来，这样我就能见到你，这样你才能注意到我，不会把我忽略……”

“E・E……”

“……我还有最后一个心愿，你能帮我完成吗？”

“是什么？”

“艾玛。叫我艾玛好吗？我不想你再叫我E・E了……”

“……E・E有什么不对吗……”

艾玛不再说话，只是用自己最后的精神紧紧盯视着面前这张脸，然后困难地伸出手去，摘下奥塔孔的眼镜。倏忽无声，眼镜滑落在地上，以微弱的反光终结了艾玛最后的明视，奥塔孔却永远失去了表白的机会。

“艾玛！艾玛！！！原谅我，艾玛……”

地上的艾玛已经无法听到她盼望已久的称呼，只是以一个最安详而不会醒来的睡容来表示了最温馨的回答。

“海尔！海尔！”电脑室里艾玛一直养着的宠物鹦鹉不懂得生死离别是什么，只是在奥塔孔臂上重复着平时艾玛不停的念叨。

“奥塔孔。”三人并肩走出电脑室，SNAKE双手有力的抓住奥塔孔的肩头，眼神坚定的看着他。“人质交给你了。你明白吗？”

话语中的内容不用解说，已经包括了一切。听着鹦鹉的叫声，奥塔孔又是一阵哽咽。SNAKE视若不见，只是重复了一边刚才的要求。击掌，拥抱，男子汉之间的友谊和信任没有什么能比这些作出更好的表示。听着他们清脆的击掌声，看着他们有力的拥抱，一直安然旁观的雷电无尽动容，随即眼神也变得坚定了起来，仿佛从中找到了什么悬疑已久的答案。



他自然不知道SNAKE嘴里最坚强的战友奥塔孔进了电梯后，听着鹦鹉一遍又一遍的呼唤，终于无力的滑倒在地上，痛声呼唤着见面变成永别的艾玛；他自然不知道，其后的变化根本不给他以感慨的余遐。

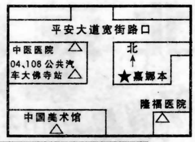
只是这一刻，这深深映在脑中的一刻，一直迷茫困惑的雷电也找到了信心的源泉。

（未完待续）

主力经营：XBOX、PS2、NGC、GBA、PSone、DC、等日本游戏精品及各种限定版产品。

嘉娜本游戏精品屋

募集会员



地址：北京东城区美术馆后街 68 号

我们只追求信誉

本期优惠所有商品全免邮费

主机	XBOX(日、美)	3500/3650	原装配件	限定樱 3ZIPP0	720	PS2 原装支架	750	PS2 键盘 + 鼠标	880	主机均原装配置
	PS2－30000	2280		限定鬼武者 ZIPP0	880	PS2 GT 方向盘	920	PS2－8 记忆卡	210	
	松下 NGC	3450		PS2DJ 键盘 + 盘	1280	PS2 原装遥控器	180	PS2 手柄	190	
	NGC	1850		PS2 钢琴键盘 + 盘	1380	PS2 调制解调器	1200	XBOX 手柄	380	
	GBA(日、美)	630/580		PS2 打鼓机 + 盘	1380	SONY 眼镜电视	3800	XBOX 记忆卡	360	
	DC(日、美、欧)	650/810/750		PS2 内置硬盘	1950	PS2－VGA	360	NGC 手柄	280	
	PSone	720		PS2 打印机 + 盘	980	PS2 飞行摇杆	950	NGC 记忆卡	260	
	限定 XBOX(日)	5600		PS2 RGB	330	PS2－4 分插	120	NGC 对 GBA 互动线	280	
	限定 PS2(红、黄、白)	5800		PS2 外置硬盘	1850	PS2 光枪	320	GBA 电视连接	700	

GBA 卡												
	玛莉	68	俏房客	105	龙战士 1	65	实况足球 2002	88	大富翁 5	75	风之古利亚	68
	莉玛莉 2	78	炸弹人	68	龙战士 2	85	J 联盟	93	世界拳击	75	哈里波特	83
	瓦莉奥	85	洛克人 2	88	索尼克 2	88	实况 4V4	100	垂钓巴斯鱼	75	蝙蝠侠	75
	玛莉车	65	大战略	73	魔法假期	88	火暴手球	68	超级猛男	105	F－14	75
	寂静岭	108	游戏王 6	170	特路尼克大冒险	90	全日本 GT	68	雷曼	90	蚯蚓战士	75
	幻想水浒传	70	游戏王 5	82	光明之魂	电询	滑板小子	75	凶宅	75	成龙	75
	皇家骑士团	78	游戏王 4	78	信长野望	80	东尼滑板 3	85	街霸	85	钻地小子	75
	恶魔城(中文)	78	拿破仑	70	烈火之炎	90	科纳米车	70	快打旋风	65	翠儿大冒险	75
	黄金太阳	80	Z.O.E	78	口袋电击兽	100	GTA 赛车	65	空中管制员	75	拳皇 EX	85
	机器人大战 α	80	三国志	85	欧洲立力	98	Q 版赛车	68	沙罗曼蛇	68	罪恶工具	100
	恐龙危机	91	恐龙岛	75	怪兽猎人	80	铁拳	90	雷霆战机	75	极限运动	78

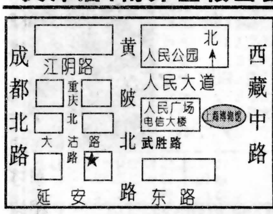
本店可以预定任何日本原装游戏，机器，游戏周边产品，各种模型精品，预定后到货速度快，欢迎广大玩友前来预定。

PS2 正版	合金装备 2	390	三国之心	电询	XBOX 正版	生与死 3	520	配件	GBA 原装电池	230	DC4M 记忆卡	30
	马克西姆	450	高达 0079	450		光环	520		GBA 原装灯	120	DC 原柄	80
	WE5	420	玉蚕物语	450		寂静岭	550		GBA 原装壳	120	DC 方向盘	120
	完全 WE5	450	ZOE	450		幻魔鬼武者	电询		GBA 原装金手指	230	DC 震动包	23
	FF10	520	DNA	450		空中力量	电询		GBA 格斗盔甲	19	PS1M 记忆卡	15
	FF11	电询	鬼泣	450		鼠国争雄	电询		GBA 屏幕	15	PS 原振	60
	生与死激斗	420	鬼武者	450		冬季运动 2000	电询		GBA 专用包	28	PS 吉它	150
	三国无双 2	450	黑云	380		信长野望	电询		GBA 高效夜视灯	25	PS 指挥棒	130
	VR4	390	练金术士 3	450		街头涂鸦	电询		GBA 手托	15	PS 摇杆	65

邮购地址：北京市东城区东四邮局 2 号信箱　收件人：王嘉　邮编：100010　电话：010－84036387

因市场价格有浮动，零售请以店内时价为准

北京万和一族：北京宣武门内大街 139 号　TEL：66014609
天津店：南开区鞍山西道龙井里 3 号楼底商　TEL：27375476
邮购查询：010－66014609



北
西 东
南

上海 新次元

特此声明： 凡寄往我处的贴换、收购的物件请于一月之内与我处及时联系，如逾期，我处将自行处理，不在通知，后果自负。

特别回收

MD、CD 随身听以及高档便携式带液晶屏幕的 VCD、DVD、各类型号手掌型液晶小彩电、SNK 机皇卡带机，各种卡带及摇杆、手柄

PS2 主机超低价，各类软件贴换租借，超低价现场改装 IC

贴换市场：	最后销售《随身蛋》	大量回收
PS2 主机/软件，GBA 掌机/卡带贴换(原版/组装不限)，DC 各类软件贴换(不限) N64 主机/卡带贴换 SFC 超任套机/光碟机/SFC 卡带贴换，各类掌机可互换， 3DO 主机/软件贴换，SS/PS 主机/软件贴换	《随身蛋》最后一批，售完将不再代理销售，《随身蛋》现单只 48 元，一对 88 元，邮费 15 元 另：PS－PDA 必备《随身玩伴》 现大盘仅售：48 元　迷你盘仅售：80 元邮费免	PS2、NGC、GBA、PS、DC、SS 等各类主机/各类掌机卡带及一切高档周边配件和软件 SNK 原版软件经典游戏，PS 原装 PDA 记录卡、3DO 原版软件经典游戏
长期供应各类彩色 N 制彩监对应所有游戏主机	超任大作硬卡：32M 圣战系谱 1280 元，邮费 20 元《收藏经典》	

新次元 2002 年宣言：

★新次元在 2002 年新年一开始，将属下的各店业务全部转移至大沽路 193 号。

大沽路地处市中心的人民广场附近，有着便利交通(可乘公交线：49、23、789、775、780、01、112、123、71、936、127，隧道四线，沪青线，地铁一号线和二号线，抵达)这样的交通网络大大的方便了广大居住在上海城郊附近的朋友们，也方便了从外地来上海购物的外地玩友！

★新次元是一家经营了 8 年的老店，8 年来感谢各位朋友的伴随一起风雨同路！为了感谢大家的厚爱，新次元将更好的回报广大的玩友，也为了更好的规范服务，特此决定，将属下各家连锁店全部结束业务，全心致力经营一家更便利、更完善、更包罗万象的电玩专卖店！

崭新的新次元经营方向是：将更新更顶尖的时尚电玩与周边介绍给大家，另外也在二手电玩市场方面花心思，将提供更专业的、更一流的、更完全的中古，二手电玩主机和软件、周边给爱好收藏的朋友们！！

★新次元在新的一年中，将更注重邮购方面出现的问题，抓住关键弥补不足：新年里我们也将所有的邮购业务转移至大沽路 193 号(也请广大玩友不要再将邮件，汇款寄往原地址！望新老朋友互相转告！谢谢！)

電玩醫院： 针对市面上各种，烧，损坏游戏主机维修，PS2 改直读 IC
各类家电、DVD、VCD、MD、CD 随身听掌上电视都可维修！　小毛小病，立等可取！收费低廉！！

邮购地址： 上海市黄浦区大沽路 193 号(近重庆路，电信大楼)
邮编： 200003 **电话：**(021)63751223、63723241
公交： 49、23、789、775、780、01、112、123、71、936、925、127、隧道四线、沪青线直达、地铁一号线黄坡南路站
营业时间： 10:00—20:00 节假日照常营业
注： 因 2002 年 1 月份电脑排版错误，造成地址有误，请各位玩友以此次地址为准，请互相转告。谢谢！新次元启。

北京嘉兴游戏机经营店 快

嘉兴精品模型中心隆众开业！

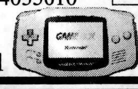
好消息 经销日本原装、田工、百代、军事、模型以及日本原装公仔、手办、游戏精品 热卖中！

模型中心经营地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂6号 热线电话：010－64035610

邮购地址：北京市东城区东四邮局22号信箱 收件人：蔡晓初 先生 邮编：100010

游戏中心经营地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号 电话/传真：010－64031591

合金装备2原装手办 热卖中！
原装DC专用56K调制解调器 89元（免邮费）



GBA 价格 559元

本月特价主机：DC全套配置610元

原装主机		
任天堂原装128位NGC（原装电磁震动手柄，电源，AV线）	1890元	邮资30元
索尼原装限定版PS2 30006型（原装电磁振动手柄，原机AV线，电源线）	1950元	邮资50元
索尼原装PS2 30000型（原装电磁震动手柄，原机AV线，电源线，保修半年）	2090元	邮资50元
索尼原装PS－ONE（原装震动手柄，AV线，电源，保修半年，终身维修卡）	690元	邮资30元
索尼原装PS－7501（双手柄，AV线，电源，保修半年，终身维修卡）	650元	邮资30元
世嘉原装DC－欧版（原装手柄，震动器，AV线，110V－240电源，56K调制解调器，保修半年）	790元	邮资40元
世嘉原装DC－美版（原装手柄，震动器，AV线，110V－240电源，56K调制解调器，保修半年）	750元	邮资40元
世嘉原装DC－日版（原装手柄，震动器，AV线，110V－240电源，保修半年）	650元	邮资40元

DC原装光头140元
原装PS Ⅰ光头170元
原装PS Ⅱ光头280元
（外省客户请电询）

掌机系列		
原装任天堂32位彩色手掌机	559元	20
原装SNK16位彩色手掌机	470元	20
原装百代16位彩色手掌机	480元	20
原装任天堂GB彩色手掌机	390元	20
原装任天堂GB薄机	265元	20

GB周边							
GB对打线（薄对薄）	10元	GB薄机镜面	10元	GB笔式充电器	28元	GB原装数码相机	310元
GB对打线（薄对厚）	10元	GB厚机镜面	10元	GB 2合1放大镜	15元	GB原装打印机	310元
GB万用对打线	15元	GB高亮度小夜灯	10元	GB皮卡丘多彩专用包	15元	GB多彩外壳	25元
GB彩机镜面	10元	GB稳压电源	10元	GB皮套	10元	邮费5元/件	

GBA卡大全　GBA卡和GB卡免邮费　GBA配件邮费5元

GBA卡 新卡推荐

机械天使	105	泡泡龙	70	龙战士2	65
奇胜	75	厨房大作战	75	少年街霸3	电询
真人快打	79	欧洲拉力	105	拳皇EX	75
极线小轮车	79	口袋电击兽	96	铁拳	73
幸运鲁克大冒险	70	洛克人2	82	恐龙危机	98
索尼克	70	实况足球2002	77	恐龙岛	75
玛莉奥2	60	J联盟实况足球	100	侏罗纪	75
烈火之炎	75	德鲁尼克大冒险	85	皇家骑士团	71
魔法假期	79	海陆空大战2	88	黄金太阳	71
西方大陆战记	95	坏玛莉4	71	恶魔城（中文）	71
游戏王6(128M)	165	三国志	75	机器人大战A	71
口袋摄影(128M)	165	龙战士1	60	玛莉奥1	56

机甲钢板	85	F14战斗机	57	垂钓巴斯鱼	75	空中管制员	75
机甲兵团	85	雷霆战机	57	世界拳击	75	翠儿大冒险	75
怪兽猎人	85	寂静岭	115	大富翁5	75	风之古利亚	63
ZOE	79	大战略	75	全日本GT	68	沙藤曼蛇	59
幻想水浒传	69	街霸	76	GTA赛车	63	凶宅	75
亚特兰地斯	75	恶魔城	85	全明星赛车	69	成龙	75
美少女战士	75	玛莉奥赛车	55	日本摔脚	69	哈哩博特	79
X－MEN战士	80	洛克人	80	玩具兵人	69	雷曼	85
蜘蛛侠	79	火爆手球	73	游戏王5	75	纯情房东	105
罪恶工具	85	蜜蜂丁克大作战		游戏王4	75	扁蝠侠	75
信长野望	85		75	拿破仑	75		
黑衣特警	75	炸弹人	65	蚯蚓战士	75		
雷神之垂	75	钻地小子	66	模拟赛马	95	GBA原装电视连接器	680
东尼滑板Ⅱ	90	叮当大冒险	75	日本J联盟足球	110		
滑板小子	75	超级猛男	110	高尔夫球	75	GBA原装金手指	195
极线运动	80	逃太郎	75	Q版赛车	75		
3D战机	55	麻雀刑事	75	快打旋风	58		

GBA配件	
GBA格斗摇杆	15元
GBA格斗手托	15元
GBA原装放大镜（带灯）	35元
GBA高亮度夜视灯	25元
GBA对战线	18元
GBA原装屏目	15元
GBA高效充电宝	25/55元
GBA专用包	28元
GBA格斗盔甲	19元
GBA黄金太阳（攻略）	20元
GBA原装高亮度灯（可调光）	40元
GBA皇家骑士团（攻略）	20元
GBA恶魔城（攻略）	20元
GBA机器人大战A（攻略）	20元
GBA魔法假期（攻略）	20元

GB游戏卡一律免邮费，在您汇款时请写清姓名、地址、邮编及所购物品，我们将以极快的速度为您提供周到的服务！

GB彩色单卡免邮费 特新推荐

卧虎藏龙（中）	68元	风来之西林2	39元	数码宝贝（中文）	59元
生化危机（中）真	58元	星之海洋	39元	口袋钻石（中文）	26元
傲视三国（中）	65元	孤岛冒险2（中文）	45元	口袋翡翠（中文）	26元
哈哩博特（中）	48元	赌神之战－野猫	58元	时空之章（中文）	29元
红警（中）	68元	勇者斗恶龙3（中文）	44元	大地之章（中文）	29元
口袋怪兽卡片（中）	48元	圣火徽章	45元	心跳回忆（中文）	50元
白之书（中）	60元	炼金术士 中文	68元	真女神转生（中文）	42元
恶魔城2（中）	68元	牧场物语3中文	29元	合金装备（中文）	38元
口袋明珠（中）	48元	古墓丽影（中文）	58元	名侦探科男（中文）	60元
越南战记（真）	55元	樱花大战（中文）	68元	鬼武者（中文）	29元
封神榜（中）	45元	口袋王国（中文）	45元	水浒神兽（中文）	75元
洛克人X2	24元	红色警报（彩）	45元	勇者斗恶龙怪兽2（中文）	59元

GB金手指39元！

坏玛莉2	35元	塞尔达中文	25元	三国志2中文	26元	流行音乐4	46元	孤岛冒险Ⅰ（中文）	30元
坏玛莉3	36元	塞尔达日文	32元	玛莉网球	36元	孤岛冒险2	39元	魔界村（彩）	35元
水晶中文版	29元	心跳体育版	44元	FIFA2000	40元	格斗之王99	26元	烈火战车（彩）	45元
口袋金中文	22元	心跳文艺版	44元	NBA2000	35元	NBA2K1	37元		
口袋银中文	22元	太空八中文	30元	NBA2001	43元	超级机战F中文	27元		
口袋金日文	25元	大富翁中文	25元	实况2000	43元	新洛克人X	29元		
口袋银日文	25元	牧场物语2中文	38元	机器人大战F	46元	真格兰迪亚	79元		
游戏王1中文	29元	勇者斗恶龙中文	36元	口袋金银中文	51元	格斗四人组（彩）	40元		
游戏王2中文	39元	1942	36元	街霸3	40元	最终幻想	45元		
游戏王3中文	25元	合金装备	38元	玛莉3	34元	侏罗纪3（中文）	28元		
游戏王4中文	58元	勇者Ⅰ＋Ⅱ中文	31元	拳皇2000	29元	吞食天地3（中文）	25元		

原装圣斗士模型
星矢 60元
紫龙 60元
冰河 60元
瞬 60元
一辉 60元
（邮费均10元）

GB单卡

口袋红中文	26元	口袋青中文	26元	街霸2	21元	第五次机战中文	26元	篮球飞人2	20元	西游记	17元	三国志中文	23元
口袋绿中文	26元	拳皇97	27元	饿狼3	19元	热血高校	22元	太空战士4中文	25元	魂斗罗6	13元	忍者龙剑传	13元
口袋黄中文	28元	月影村的怪物	25元	第二次机战中文	32元	J联盟足球	16元	赌神2	22元	超级玛莉3	25元	美少女战士	20元

GB手掌机合卡目录

004001	太空战士8/太空战士4/口袋妖怪－红/侏罗纪3(全中文)	49元	12C03	天使之翼2/国际足球98/灌兰高手/J联盟足球/十项全能/热血硬派/热血高校/明星兰球/世界保龄球/美式足球/乒乓球/足球小子	40元
004002	口袋妖怪－金/太空战士4(中文)彩色七龙珠 第5次机战(全中文)	55元	JPS－0A2	花木兰/格斗96/洛克人世界3/小叮当2/忍者龟3/魂斗罗2/乱马1/2/一对一兰球/BB战士/恶魔城/俄罗斯方块/打击方块/炸弹杰克/坦克	48元
004003	牧场物语2/大战争/侏罗纪公园3/大富翁4/(全中文)	56元	009001	格斗天王97 洛克人3 忍者龟3 魂斗罗 灌篮高手 森林王子 玛莉兄弟 打砖块 智慧方块	49元
004004	游戏王3/口袋妖怪－绿/第5次机战/口袋妖怪－黄(全中文)	56元	010001	格斗97 龙珠SD格斗 魂斗罗2 双截龙3 雪人兄弟 玛莉医生 方块2 坦克大作战 大富翁	49元
004005	牧场物语2/太空战士4/侏罗纪3/吞食天地3(全中文)	65元	GPS018	玛莉欧5、4、3、2、1 玛莉欧轰炸 玛莉医生 玛莉撞砖 玛莉厨师 玛莉赛车 玛莉小精灵 玛莉先生	46元
004006	口袋妖怪－黄/侏罗纪3/第5次机战/三国志(全中文)	65元	JPS－022	格斗96/幽白1、2、3、4/乱马1/2/街头格斗/元祖快杰/鳄鱼先生/妖精传说/所罗门之谜/企鹅乐园/玛莉网球/疯狂大射击/扑克大合集	59元
005001	口袋蓝/口袋绿/三国志/第5次机战(中文)魔法球	56元	012001	口袋格斗王 口袋妖怪(金 黄 红 蓝 绿)宇宙战机 火箭任务 网球 越野车 方块 足球小子	115元
005002	太空战士8/三国志/口袋红/吞食天地3(中文)忍者龟	56元	2038	格96/洛克2/幽白4/魂斗罗1/雪人兄弟/法拉力/忍者蛙2/足球2000/花式撞球/明星兰球/乒乓球/网球/世界保龄球/智慧弹跳球/方块2/打砖块/旋转方块/砌图方块/打击方块	48元
006001	口袋银/FF4/机战5/第5次机战/大富翁/七龙珠(中)魂斗罗6	68元	AK019	口袋黄中文 口袋青中文 口袋绿中文 口袋红中文 第五次中文 三国志中文 数码爆龙中文	95元
006002	塞尔达/口袋绿/吞食天地/机战5/数码暴龙4/三国志(中)	68元	AK008	新合卡82合1绝不重复	76元
2034	格斗天王96/双截龙1、2、3/洛克人1、2、3/魂斗罗1、2/中国拳外传/世杯足球	47元	009002	格斗王95 格斗王96 热血足球 热血硬派 热血高校 热血纪录 热血时代 热血赛车 热血台球 热血进行曲	33元

本模型中心模型数量很多，因版面限制，不能详细列出，凡在本店购模型者，送模型详细目录一份（单邮目录请付5元邮费）

嘉兴模型中心原装高达模型目录

货品名	型号	价格	邮费	货品名	型号	价格	邮费	货品名	型号	价格	邮费
75681 新	1:60PG RX－178MK2	1500	40	100567	1:100MG MS－07B3 老虎	300	20	55153	HG 新世纪 EVA－零号机	250	20
05569 新	1:100 MG 阿姆罗专用Z高达	300	20	100584	1:100MG MSN－100 金百式	450	25	55154	HG 新世纪 EVA－1号机	250	20
05570 新	1:100 MG RX77－2 高加侬	300	20	101788	1:100MG RX78GP03S 高达	350	25	55155	HG 新世纪 EVA－2号机	250	20
05571 新	1:100 MG G神高达	250	20	103328	1:100MG RGZ－91 RE－GZ	400	25	55156	HG 新世纪 EVA－3号机	250	20
05572 新	1:144 MG GP03S 高达	160	15	104021	MG 1:100 AMX－004 戈碧尼	400	25	56321	HG 新世纪 EVA 第十三史徒	250	20
75680	1:60PGZ 高达	2000	40	60625	1:60PG RX－78－2 高达	1200	40	03908	1/550 2X78－GP03 运输机	150	15
48129	1:100MGRX－78－2 高达	250	20	72572	1:60PG 渣古兵器套装	300	20	61210	1/144EW－03 重炮手高达	80	10
48517	1:100MG MS－06F/J 渣古Ⅱ	250	20	77659	1:60PG 0型装备飞翼高达	1500	40	61211	1/144 EW－2 托古斯Ⅲ	80	10
52673	1:100MG Z 高达	300	20	47165	1:100W－1 飞翼高达	150	15	61212	1/144 EW－4 索本	80	10
52969	1:100MG RX－78 Ⅲ 高达	250	20	47166	1:144 W－01 飞翼高达	50	10	61213	1/144 EW－05 死神高达	100	10
57919	1:100MG GP－01 高达	250	20	47223	1:144 W－02 双龙高达	50	10	61214	1/144 沙多洛高达装备	80	10
59766	1:100MG GP－01FB 高达	300	20	47366	1:100W－2 双龙高达	150	15	61215	1/144 EW－06 双龙高达	100	10
61220	1:100MG GP－02 高达	400	20	48288	1:100W－4 0型飞翼高达	150	15	61216	1/100 沙班战友	200	15
61680	1:100MG RX78－2 高达	350	20	48815	1:100 W－高达艾比安	150	15	77149	1/144 飞翼高达	60	10
70949	1:100MG RX78 高达(NT－1)	300	20	49512	1:100 W－6 雅朗高达	180	15	77150	1/144 0型飞翼高达	80	10
71420	1:100MG 超级高达 RX－178	400	25	49513	1:100 W－7 超级死神高达	180	15	77151	1/144 死神高达	60	10
71690	1:100MG zzYM DP	400	25	57137	1:100 EW－0型飞翼高达	200	15	77152	1/144 H 死神高达	80	10
71691	1:100MG GRUN－79N	300	20	59769	1:100 超级死神高达	200	15	77153	1/144 双龙高达	60	10
72574	1:100 黑色渣古	300	20	61209	1:144 EW－01 型飞翼高达	100	15	77156	1/144 沙多洛高达	60	10
72576	1:100 大魔	400	25	8652	1:144 西渣古	120	10	77157	1/144 拖古斯	60	10
74440	1:100 武装大魔	400	25	8653	1:144 量产渣古	120	10				
76372	1:100MG RX－78 高达	300	20	20267	1:144FA ZZ 高达	100	15				
77072	1:100MG MSN－04 沙渣比	800	40	24665	1:144 重装甲高达3号	100	15				
77634	1:100MG RX－79G 高达 EZ8	300	20	24666	1:144 重装甲高达2号	100	15				
78212	1:100MG RX－93 V 高达	500	40	25052	1:144 重装甲高达5号	140	15				
10036	1:100MG MS－18E 金宝帆	400	40								

注：购以上模型物品打8折优惠，邮购时请写清货品号和型号。如有不详，请电询。

因市场价格有浮动，零售请以店内时价为准。E－mail：jiaxing999@sina.com http：//www.jiaxingTVGAME.Yeah.net 欢迎浏览

邮购 长沙火炬电游 批发

地址:长沙市解放东路 22 号,邮编:410001 邮购热线:0731－4156067 收款人:闵炼南
建行帐号:4367422926170020122 交行帐号:60142840646677708 开户人:闵炼南

GBA	500元	NGC 原配制	1760元	DC(日文)原配制	720元
PS Ⅱ原配制	1960元	PSone 原配制	680元	收购二手主机,以旧换旧,以旧换新	
X－BOX 原配制	3450元	DC(美)原配制	740元	邮费:GBA10元,其余 20元	

GBA 卡:叮当	70	索尼克	65	黄金太阳	68	皇家骑士团	68	J 联盟足球	50
恶魔城(中)	70	东尾滑板Ⅱ	75	龙战士	48	信长野望	62	实况足球	60
恶魔城(日)	56	坏玛莉Ⅳ	66	龙战士Ⅱ	48	心跳回忆	76	胜利足球	60
炸弹人	50	侏罗纪公园	66	机战 A	68	寂静岭	86	钓鱼王	68
快打旋风	50	唐老鸭	65	机战 T	72	绿色兵团	45	F14 战斗机	55
洛克人	66	西部枪手	60	ZOE	66	中央大陆战	60	沙罗曼蛇	55
洛克人Ⅱ	66	宝石方块	68	幻想水浒传	52	怪兽农场	70	玛莉赛车	45
钻地小子Ⅱ	46	怪兽猎人	68	魔法假日	65	游戏王	66	GT 赛车	45
风云少年	50	街霸Ⅲ	65	特鲁尼克	65	游戏王Ⅴ	60	GTA 赛车	62
玛莉奥	50	拳皇 EX	65	机甲宝(红黑)	78	游戏王Ⅵ	136	方程式赛车	45
玛莉奥Ⅱ	50	铁拳	65	哈利波特	65	上海麻将	76	越野拉力赛	60
超级泡泡龙	56	烈火之炎	65	三国志	65	大富翁	45	柯纳米赛车	48
魂斗罗Ⅱ	70	罪恶格斗 X	68	大战略Ⅱ	72	东京迪士尼	65	每次邮费 5 元	

●软件:常备 SS、PS、DC 软件 1000 余种,价廉,每次邮费 5 元,超过 10 张免邮费,超过 15 张,每张再优惠 1 元;若有需要,可随邮购附送软件目录。全面提供 PS Ⅱ、NGC、X－BOX 正版软件,品种齐全,新碟最快。
●精修:精修 SS、PS、DC、PS Ⅱ、GB、GBA 主机,小问题立刻可取,保质三个月,提供正宗维修配件。
●攻略:常备大小游戏攻略百余种,全彩大本每本 9－30 元,小本每本 2 元,每次邮费 5 元。

PSone 原装振动手柄、原装新光头	85/240 元	PS Ⅱ专用电源:90W、200W 铁盒装	35/85 元
PSone 专用电源,5'显示屏	35/595 元	PS Ⅱ原装手柄,8M 记忆卡	210/215 元
PSone 记忆卡,VCD 卡	25/170 元	原装分量端子线,VGA box	280/290 元
原装手柄:普通、振动	45/55 元	DC 原装光头,原装记忆卡	135/110 元
组装手柄:普通、振动	8/30 元	组装记忆卡:2、4M	32/40 元
AV 线:原装、组装	18/10 元	DC 手柄:原装、组装	80/30 元
组装记忆卡:1、2、8M	20/35/55 元	振动卡:原装、组装	115/28 元
四分插,制转器	55/28 元	原装 AV 线,组装 S 线	18/15 元
中、英文金手指,S 线	28/10 元	方向盘,制转器	190/32 元
手柄延长线,手柄导电胶(5 个)	6/1.5 元	振动、退镗光枪	70/90 元
振动光枪,退镗光枪	60/80 元	光头电机、支架、原装新驱动板	25/70/80 元
AV 分叉,对战线	24/12 元	DC、VGA、box 原装电源板	58/70 元
PS、SS、DC 电源,100UF 电容	15/5 元	驱动开关,手柄导电胶	18/2 元
PS 光头电机,光头延长线	15/8 元	SS 原装新 JVC、三洋光头、驱动板	105/80 元
光头数据线,老头电机线(原装)	20/15 元	SS 直读 IC、AV	80/10 元
光头齿轮(5 个),光头顶帽(原装)	20/15 元	全兼容 4M 加整瞳,8M 记忆卡	75/75 元
原装新激光管,光头驱动 IC6398、5977	25/45 元	手柄,十字架,导电胶	12/2/2 元
光头支架,光头齿轮润滑油(盒)	70/10 元	GBA 摇杆,2、4 头连机线	15/15/20 元
PS 直读 IC,保护电阻(原装)	30/10 元	GBA 护套,用幕保护膜	8/8 元
PS 电源板:原装、组装	60/40 元	充电器,可调荧光灯	25/26 元
PS Ⅱ原装光头,驱动 IC5815、6664	280/45 元	GBA 精制挎包,耳机和带套装	18/15 元
PS Ⅱ DVD 直读 IC,罗技方向盘	180/900 元	以上配件邮费一律一次 5 元	

安徽四海电玩销售维修中心

特价销售(数量有限,欲购从速):

PS 主机,9 成新(双手柄＋电源＋AV 线)
5000－7500 型	398 元
9000 型	498 元
5903 可直播 VCD	598 元

游戏机专用便携式液晶彩显(真彩无残像);

二手主机特价:

五寸 280 元
七寸 380 元

PSone 专用液晶彩显 480 元

DC 主机 9 成新(手柄＋电源＋AV 线＋上网卡＋全中文网碟) 498 元
SS 主机 9 成新(双手柄＋电源＋AV 线) 300 元
全新原装索尼光头,仅售 240 元,(三月包换,质保终身)
FFX 全动画(中文字幕)55 元 *以上产品邮费一律 10 元*

☆所有邮购产品均由专人检测后寄出。款到当日发货。一个月内如有质量问题无条件退款。欢迎来电、来信,索取 SS、PS、DC、PS2 碟、动画 VCD、GB、GBA 卡带及所有软件价目,来信请附回邮信封及邮票。
★本店长期以较低的价格批发、零售各种类型游戏机、配件、周边器材、各类软件光碟。

电话:0551－2644285 2647581 邮编:230061
邮购地址:合肥市安庆路 162 号(城隍庙大门向东 100 米)收款人:陈志强
淮南连琐店:洞山立交桥军分区路国兵电玩 电话:0554－6662614 联系人:胡学兵

三颖电器商行

●本商行集批发、零售及修理于一体,专门经营家用游戏机、手掌机及各种卡带。
① ＊PSone:101 型/102 型/103 型
＊DC 机:美版/日版/欧版
＊16 位世嘉机:Ⅱ代/Ⅲ代/Ⅴ代/幻彩型
8 位游戏机、学习机
② ＊GBA、GBC、GB 超薄机、厚机

以上各机种的游戏各 1000 多种,各机种的周边配件品种齐全。

我商行以可靠的质量,优惠的价格营造了一个游戏新世界。欢迎四方的新老客户光临。

地址:浙江省义乌市稠州中路 92 号
邮编:322000 联系人:段建辉
电话:0579－5535396 5539523
传真:0579－5520387
广州批发:020－81857059

天津 新光 大明 游戏专卖联合推出

请认准新光、大明专卖以免给您造成损失和麻烦。

批发另售

1. 索尼 PS1、PS2、PSone、XBOX、NGC、DC 等各型号主机及周边配制。
2. GBA、GB 机(百余种卡)。
3. 十六位世嘉 m 型全兼容双制式机(百余种卡)。
4. 日本卡通动画。

服务:特聘广州技师维修并收购索尼、DC、GB

新光专卖:和平区滨江道 91 号(劝业至解放桥中间)
电话:022－27128075(23345729) 邮编:300041
乘公交 24、688、837、841、858 滨江道站下车即可。
大明专卖:南开三马路 51 号(天商对面麦当劳南 100 米)
电话:022－27263218 邮编:300100
乘公交 11、12、19、600、631、639、673、800、849、863、952、906 天津商场站下车即可。

北京信宏威达游戏产品邮购价目表

贺新春，送大礼！

不以虚假广告骗人！公司实力值得信赖！

自即日起凡一次性购物满300元者，均可免费获赠日本TAMA全自动照相机一部，300部送完为止！

分期付款

新春已至，应广大玩友强烈要求，现本公司开展简便分期付款业务（免担保人，免手续费，所有机型分期付款均为三个月。本活动截止于2002年3月31日）

机型	首付	月还	机型	首付	月还
PSONE（全配置/送游戏）	首付490元	月还80元	GBA日版机	首付420元	月还90元
DC美版（全配置）	首付490元	月还100元	GBC日版	首付390元	月还50元
PS2 30000型（全配置/送游戏一款）	首付1500元	月还250元	GB日版标准厚机	首付190元	月还40元
PS7501/9002（全配置/送游戏）	首付490元	月还90元	SS原装机（全配置/送游戏）	首付320元	月还80元

请玩友将个人资料（姓名、固定电话、有效证件复印件）连同首付款（须另加邮费50元）一起寄往本公司，我们收到汇款之后会在三个工作日内将货发出。

现本公司为您精心选配各款精品套餐！大礼包款款超值！

（套餐快件邮费50元/套，GB套餐30元/套，主机均保修三个月）

套餐	内容	原价	现价
套餐1	PS套餐（7501/9002主机＋原震动手柄＋格斗手柄＋电源＋8M记忆卡＋金手指＋游戏）	原价1107	现价850
套餐2	PSONE套餐（主机＋双专用震动手柄＋专用电源＋原装记忆卡＋专用包＋金手指＋游戏）	原价975	现价780
套餐3	PSONE豪华套餐（主机＋双专用震动手柄＋专用电源＋原装记忆卡＋全制式液晶屏＋充电电池＋金手指＋游戏）	原价1665	现价1360
套餐4	GB厚套餐（厚机＋充电器＋手柄＋魔术卡＋放大镜＋耳机＋收音机＋皮套＋80元内卡任选一盘）	原价355	现价255
套餐5	GBP套餐（薄机＋充电器＋皮套＋80元内卡任选一盘）	原价315	现价255
套餐6	GBP豪华套餐（薄机＋充电器＋手柄＋魔术卡＋放大镜＋耳机＋收音机＋皮套＋80元内卡任选一盘）	原价485	现价340
套餐7	GBC套餐（彩机＋充电器＋透明套＋放大镜＋耳机＋80元内卡任选一盘）	原价510	现价440
套餐8	GBA套餐（主机＋透明套＋电源＋充电器＋GBA卡任选一盘或送GBA合卡）	原价685	现价610
套餐9	DC美/欧版套餐（主机＋双手柄＋电源＋4M记忆卡＋原装震动卡＋网卡＋模拟器任选＋游戏）	原价1003	现价860
套餐10	PS2套餐（18000/35000主机＋直读＋原震手柄＋原装8M记忆卡＋遥控器＋引导盘＋游戏）	原价2880	现价2300
套餐11	SS套餐（JVC主机＋双原装手柄＋16M记忆卡＋8M加速卡＋金手指＋书＋游戏）	原价640	现价490

主机（快件邮费40元/台，GB20元/台）

主机	价格
PSONE 102/103袖珍游戏机（原配，带手柄）	**610**
DC美/亚/欧版游戏机（原配，带手柄）	**660/590/630**
PS2游戏机（35000/18000，原配置）	**1800**
GBA 32位游戏机（原配）	**520**
GB厚/薄/彩机（原配）	**160/200/370**
NGC/X-BOX 128位游戏机（原配置）	**1390/3150**
原装松下DVD NGC游戏机（全配，可看全区DVD）	**3200**

新产品　免邮费

产品	价格
原装日本TAMA全自动照相机（特价推广，两年保修）	99
DC-MP4解压卡（可观看电脑格式压缩电影）	99
便携式夜视仪（可在无任何光线中看书，玩游戏等，有效距离5米）	99
3D投影眼镜（看电视，玩游戏均呈现3D八倍放大效果）	99
52寸头戴式液晶显示器（立体声环绕音响，适用任何游戏机）	900
GBA原装MP3播放卡（64MB送原装高保真耳机，电脑连线）	699
DC万用上网器（浏览中英文网站，与电脑相同，送鼠标及网络游戏）	210

二手货交易场

机型	价格
九成新PS机（7501/9002/9001/7502，双震手柄＋8M记忆卡＋电源＋游戏）	510
九成新PS 5903VCD机/PS ONE游戏机（双手柄＋8M记忆卡＋电源＋游戏）	590/490
土星机三洋/JVC/日立（VCD）（双手柄＋16M记忆卡＋8M加速卡＋游戏）	390/410/470
日/美/欧版DC机（双手柄＋4M记忆卡＋网卡＋开机盘＋游戏）	420/550/460
GBA/GBC/GBP/GB/GG/游牧民手掌机（均送卡）	420/285/130/90/280/350
DC/PS/SS拆件机（主机内配件均完整）	190/140/110
超任光碟一体机（送所有游戏）/32M磁碟＋主机（双手柄，电源，送所有游戏/送30款游戏）	480/320
N64光碟机（双手柄，开机卡，电源，送所有游戏）/3DO光碟机（20款游戏）/SNK光碟机（10款游戏）	900/280/290

（快件邮费40元/台，GB20元/台）本公司回收二手机按本区售价的80%计算，并可差价互换！

游戏周边

商品	价格
PS1M/2M/8M记忆卡	14/24/42
PS2/PS/DC原装枪	360/135/70
PS原装标准/原装震动手柄	35/78
PS原装/组装震动手柄	59/35
PS2原装/组装震动手柄	220/70
PS2原装8M记忆卡	210
DC原装/组装震动卡	75/24
DC/PS/SS制转	35/28/40
DC VGA/万用VGA	40/210
DC原装键盘/鼠标	75/45
DC原装/2M/4M记忆卡	110/28/33
DC组装/格斗手柄	30/31
GB充电器/放大镜/夜用灯	20/12/8
GBA放大镜/夜用灯	15/10
GB中文金手指/万用对战线	60/10
GB夜用灯	10
GB/GBA耳机（含收音机功能）	25
GBA充电器（送电源）	20
DC-GB/NGP模拟器	30
DC-FC/MD模拟器	30
DC-SFC/GBA模拟器	50
DC MP3/VCD播放器	30
DC金手指/新版开机盘	15
PSone原装/组装振柄	75/29

本月特价　邮费均为10元

商品	价格
DC原装手柄（处理）	28
PS VCD卡（免改机）	99
PSONE液晶屏（全制式）	490
GB手柄/贴膜/皮套/对战线/电源	5
PS原装PDA	168
DC原装S-端子AV一体线	29

全彩功略书

书名	价格
GBA攻略书	
黄金太阳	15
机器人A	15
皇家骑士团	18
游戏王4/5	18
恶魔城	18
拿破仑	21
魔法假期	21
GB攻略书	
金银合集	12
口袋系列合集	18
牧场物语2/3	18
心跳回忆	16
萨尔达传说	18
勇者斗恶龙	18
时空大地	17
钻石翡翠	14
合金装备	15
勇者4	23
星之海洋	18
水晶全攻略	17
真女神红/黑	23
坏玛莉2/3	18
樱花大战	14
DC攻略书	
莎木1/2	20
阿卡迪亚	23
创造球会	17
古墓5	20
机器人α	19
2001拳皇	19
格兰蒂亚2	22
PS2攻略书	
2001拳王	27
枪神2	27
寂静岭2	20
燃烧战车2	23
鬼泣	19
GT3	19
鬼武者	18
实况足球5	20
太空战士10	22
真三国无双	18
生化危机2	21
PS攻略书	
纹章传说	18
勇者4	18
洛克人X6	19
恶魔城	19
恐龙危机1+2	18
永恒传说	22
枪神3	19
太空战士7	26
太空战士8	21
太空战士9	14
龙战士4（带盘）	20
机器人α外传	18
大航海时代4	20
古墓丽影4/5	16
勇者斗恶龙7	17
圣剑传说	14
恐怖反应1+2	19
PS2002金手指（盘）	20
PS/DC/PS2金手指	19

邮费一本5元　两本以上均10元

买五送一，买十送三　PS原版盘（有无直读均可使用），20元/张，邮费一律10元/次，购买时只需填写编号即可。

编号	卡名	盘数
003	007占士邦	1
005	实况足球4	1
007	寂静岭	1
008	永恒传说	3
011	山脊赛车4	1
013	前线任务3	2
017	名将	1
019	寄生前夜2	2
029	格兰蒂亚	2
035	生化危机2	2
036	刀魔	1
037	大兵瑞恩	1
038	大航海4	1
050	宿命传说	1
054	太空战士7	4
055	铁拳3	1
056	太空战士8	4
059	生化危机	1
061	放浪冒险潭	1
070	三角洲	1
071	恶魔城	1
080	越南战役	1
093	燃烧战车罗利线	3
094	浪客剑心	1
115	合金弹头X	1
153	恐龙危机2	1
186	雷电DX	1
190	街霸ZERO3	1
192	月华剑士	1
201	GT赛车2	2
203	98拳王	1
207	幻想水浒传	1
211	FIFA2001	1
215	97拳王	1
216	三国志7	1
217	射雕英雄传（中）	1
218	勇者斗恶龙7	2
220	实况足球5（中）	1
221	99拳王	1
222	北斗神拳	1
224	同级生麻将	1
225	机器人阿尔法	1
227	龙骑士4	4
251	盗墓迷城	1
252	极品飞车	1
253	北欧女神传	2
263	波波罗物语2	3
265	太空战士9	4
271	柯南-3人推理	1
276	机器人α外传	1
280	寄生前夜1	2
281	恶魔城年代记	1
283	游戏王	1
287	汽车教练	1
290	太空战士（合集）	3
303	龙珠3合1	1
306	盗墓者历代记	1
307	鬼魂力量3	1
311	时空枪手2	1
315	高达G世纪IF	3
316	沙嘉纹章	1
399	铃木爆发	1

维修配件

DC配件　邮费10元/次

配件	价格
315/6258（图像芯片）	140
315/6145（图像芯片）	170
手柄座带PCD板	30
散热风扇（铝/塑料）	25
DC主板（好/坏）	300/180
DC光头/光驱	70/65
整套光头（支架/控制板）	130
电源开关/光头托盘	6/10
手柄信号插座（20PIN）	8
主轴/径向电机	14
电源板（原装/组装）	65/38
DC手柄电组/原装手柄线	8/12
DC光头黑排线（数据线）	8
DC手柄外壳/延长线	10/13
DC网卡（原装全式用）	70

PS配件　邮费10元/次

配件	价格
PSAV线/端子	10/15
PS 2DVD直读（送引盘/图）	280
PS 2DVD引导盘	90
PS解码IC（送图）	30
PS电源板（原装/组装）	50/35
PSONE光头（原装/组装）	230/160
PS光头驱动芯片	35

专业维修8位到128位等各种游戏机及配件，成功率不低于90%，外地玩友可寄机修理，热线电话：010-87251033

汇款（寄货，通信）地址：北京100055信箱32分箱（邮购只限此地址）　收款人：北京信宏威达公司　邮编：100055（电汇请注明详细地址，邮编及所购物品）

业务咨询：010-87251066　邮购查询：010-87251088　投诉、售后：010-87251022　批发加盟：010-87251033　（9:00-17:00，周日休息）

北京王府井展厅：新东安市场北区科宇基电器城283号（9:00-22:00）　路线1,4,10,20,57,103,104,120路王府井站下

北京信宏威达GB卡产品专版

类别	品名	价格	品名	价格	品名	价格	品名	价格	品名	价格
GB新彩卡	本公司独家代理台湾晶合公司生产的中文GB彩卡，一律三个月包换！						卧虎藏龙(中文RPG)	68	生化危机3	73
	傲视三国(中)	63	模拟麦当劳(中,经营)	65	大航海时代2(中)	70	格斗王2002(中)	46	机器人大战F2(中)	58
	金庸群侠传(中)	60	太阁立志传2(中)	75	水浒风云录(动作,中)	55	黄金太阳(中)	49	哈里·波特2(中,RPG)	45
	航空霸业(中)	65	甲A足球风云(中)	60	股市大亨(经营,中)	70	太空战士9(中)	59	古墓丽影2(中)	59
	荆柯新传(中)	65	恶魔城2(中)	63	苍狼与白鹿(中)	60	明日帝国(007)	58	马场大亨(中文,金银)	55

类别	品名	价格	品名	价格	品名	价格	品名	价格	品名	价格	品名	价格
GB彩卡	游戏王4/5(中)	53	口袋水晶(中,时钟)	29	海盗军团(中)	43	机器人大战A(中)	55	孤岛冒险者(中)	27	红色警报2	38
	三角洲部队2	43	生命(64M,冒险)	75	水浒传(中)	52	实况足球2001	37	勇者斗恶龙(中)	28	盟军敢死队	35
	合金装备(中)	37	孤岛冒险2(中)	41	风来的西林2	34	口袋妖怪钻石(中)	25	萨尔达传说(中)	24	鬼屋魔影(中)	63
	魔法骑士2(中)	47	勇者斗恶龙1+2(中)	30	古墓丽影(中)	45	欧陆战线(中)	55	大富翁世界之旅(中)	28	洛克人X5	23
	牧场物语4(中)	46	女神转生外传2(中)	35	名侦探柯南2(中)	45	玩具兵大战4(中)	53	机器人大战F(中)	25	越南战役2001	43
	生化危机(中)	48	麻雀补完计划	45	星之海洋(中)	36	格兰蒂亚2	34	三国演义2(中)	24	帝国时代	35
	勇者斗恶龙4(中)	47	射雕英雄传(中)	48	纹章传说(中)	45	合金弹头EX	35	悟空激斗传(中)	20	英雄无敌4	35
	大航海时代	30	口袋金/银(中,时钟)	22	幻想传说(中)	33	樱花大战	47	口袋金银合集(中)	42	心跳回忆2	33
	坏玛莉2/3	28/29	牧场1/2/3(中)	20/22/26	大金刚2001	32	太阁立志传(中)	70	勇者斗恶龙3(中)	43	1942(街机)	22
	封神榜(中)	36	音乐节拍2/3/4	30/35/45	机器人阿尔法(中)	46	名侦探柯南3(中)	49	全省IQ大擂台(中)	65	太空战士X(中)	47
	数码水晶(中)	65	心跳回忆(文/体,中)	45	樱花大战(中)	59	2001雷曼	42	机器人大战F完结(中)	45	魔法假期	55
GB黑白卡	第二/三/五次机器人大战(中)	21	格斗王95/96/97/99/2000	12/15/25/25/27	GT赛车	23	三国英雄传(中)	19	美少女麻将	18	爆笑篮球	18
	口袋妖怪红/黄/蓝/绿(中)	19	三国霸王大陆(FC版,中)	34	赤色要塞	12	炸弹人RPG	19	四川省麻将	18	恶狼传说RB	22
			圣斗士星矢	12	合金弹头	29	西部牛仔	12	沙罗曼蛇2	12	光之继承者	20
					吞食天地3(中)	19	篮球飞人2	16	幽游白书合集	32		

GB合卡

编号	内容	价格	编号	内容	价格
425	甲A足球队风云(中),实况足球2001,FIFA2001,英超足球经理	85	419	金庸(中),水浒传(中),太阁立志2,大航海时代	125
602	萨尔达,勇者斗恶龙,三国3,第八次,吞食,口袋绿(全中文)	60	423	心跳回忆(中),黄金太阳(中),樱花大战(中),太空战士10(中)	95
411	牧场2(中),三国演义2(中),游戏王3(中),第五次(中)	49	904	坏玛莉3,拳皇95,96,2000,饿狼3,WF摔角....	55
502	口袋蓝,绿(中),三国霸王大陆(中),侏罗纪3(中),第五次(中)	55	1302	口袋水晶,金,银,黄,红,三国2,侏罗纪...(全中文)	70
413	牧场2(中),太空战士4(中),三国英雄传(中),侏罗纪3(中)	55	1303	牧场物语3(中),口袋水晶(中),NBA2000,FIFA2000......	55
420	机器人大战F(中),勇者斗恶龙4(中),心跳回忆(中),越南战役2001(中)	95	422	哈利波特(中),越战2001,雷曼2001,格斗王2002(中)	85
415	太空战士8(中),口袋妖怪红(中),太空4(中),侏罗纪3(中)	50	2002	口袋水晶(中,时钟),萨尔达大地(中),第五次(中),数码3...	60
501	太空10(中),口袋金,红(中),三国演义2(中),三国英雄(中)	60	13801	饿狼传说2,3,拳皇95,96,97,街霸2,铁拳,柯南...	40

GBA卡

品名	价格	品名	价格	品名	价格	品名	价格	品名	价格	品名	价格	品名	价格
拳皇advance	88	超级玛莉2	78	黄金太阳	74	蚯蚓战士	59	洛克人EXE 2	60	龙战士	68	X竞技滑板	85
游戏王6	112	伍佑卫门NEW	79	游戏王4	82	侏罗纪公园	59	2002高尔夫	55	J联盟足球	88	怪物农场	90
心跳回忆	105	恶魔城轮回(中)	75	皇家骑士团	74	魔法气泡	78	信长野望	72	星际战警	75	怪兽猎人	78
索尼克	85	亚特兰蒂斯	67	机器人大战A	74	高尔夫高手	65	坏玛利	85	异形	69	恺撒赌城	75
冲击世界杯	85	哈里·波特	78	F-ZOE	70	GTA	68	Q版赛车	73	雷霆战阵	69	炸弹人	52
铁拳Advance	95	雷龙战记1X2	78	寂静岭	85	罪恶工具-X	84	大冒险	69	F-14	72	大战争	72
胜利11人足球	88	纯情房东俏房客	78	快打旋风	63	大战略2	84	大富翁	60	风之克罗亚	65	GT赛车	78
三国志(中)	88	龙战士2	85	斗魂烈传	70	真人快打	84	乐高冒险	79	泡泡龙方块	72	街霸	75
实况足球	88	幽灵屋敷-24小时	70	拿破仑	68	特鲁尼克大冒险	84	NAMCO全集	75	滑板小子2代	72	恶魔城	52
成龙	60	烈火之炎	85	玛莉奥	52	乐高赛车2	84	魂斗罗3	75	热血躲避球	72	震动拳击2	75
魔法假期	85	中央大陆之战	78	街霸2	75	生死时速	84	X-MEN	75	蝙蝠侠	73	洛克人网络城	75

《GBA32in1》：玛莉奥，炸弹人，蚂蚁人，坏玛莉3…90　《GBA 4in1》：恶魔城轮回，快打旋风，GTA赛车，玛莉…130

注：GB卡邮费5元/盘，两盘以上均10元，随机购买免邮费，本公司所售卡带保修两个月，适用于任何版本GB机，卡带记忆均良好！

汇款(寄货，通信)地址：北京100055信箱32分箱(邮购只限此地址)收款人：北京信宏威达公司　邮编：100055(电汇请注明详细地址，邮编及所购物品)

上海王子游戏

邮购(收款)地址：上海市新昌路448号　收款人：鲁薇　邮购专线：021－63590463　邮编：200003

PS2主机＋原装振动手柄＋AV线＋加装DVD游戏芯片　2190元/邮费30元　GBA主机(日本产)560元/邮费20元

NGC主机(含原装手柄)＋100伏电源＋AV线＋8cm原装CD×2　1980元/邮费30元

品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费
PSone(主机＋手柄＋记忆卡)	690/20	PS2原装振动手柄	180/10	DC美版机(手柄网卡＋原版游戏)	720/20	NGP二手彩机(送卡)	280/10
PSone透明机壳	30/5	PS2分量端子线	280/10	DC原装手柄	95/10	SONY MD R909录放机	2180/10
PSone原装振动手柄	90/5	PS2专用VGA盒	350/10	DC原装记忆卡	120/10	SONY MD R900录放机	1780/10
PSone5.6寸彩屏	650/10	PS2枪	150/10	DC全对应VGA盒	80/10	SONY MD＋MP3两用机	1490/10
PSone旅行充电源	120/10	PS2遥控器	80/10	DC摇控器＋VCD卡	80/10	SONY Q33耳机	250/10
PSone原装光头(全套)	250/10	GB彩色手掌机	420/10	NGC原装手柄	250/10	SONY MD光缆线	80/10
WS黑白机(二手)＋送卡	180/10	GB二手彩机(送卡)	290/10	NGC原装记忆卡	150/10	JVC重低音耳机	180/10
WS 6件套(充电、对战线、外壳)	48/10	GB二手薄机(送卡)	150/10	NGC原装AV线	120/10	SONY MD空白光盘(免费录音)	20/10

以下游戏不论多少，每次收邮费10元

品种	价格	品种	价格	品种	价格	品种	价格	品种	价格
GBA原版玛里奥	280	GBA皇家骑士团	98	GBA魔法泡泡	98	PS2实况5(最终版)	490	NGC明星大乱斗	480
GBA原版黄金太阳	350	GBA黄金太阳	98	GBA奇奇怪界	98	PS2死或生2	490	NGC超级猴球	390
GBA原版龙之战士	380	GBA街霸Ⅱ	98	GBA侏罗记公园	98	PS2三国志7	480	NGC露依大冒险	450
GBA原版皇家骑士团	290	GBA游戏王5	98	GBA大富翁	78	PS2 MGS2	450	NGC动物之森林	480
GBA原版肩成足球	390	GBA机器人大战A	98	GBA魔法假期	98	PS2魔剑X	480	DC特大号2	420
GBA原版拿破仑	420	GBA恶魔城(中文)	98	GBA秋秋火箭队	98	PS2风之克罗诺亚	480	DC SONIC2限定版	280
GBA原版炸旦人	330	GBA炸旦人	78	GBA电单车	98	PS2暗云	380	DC SNK VS CAP	280
GBA原版机器猫	280	GBA雷霆战机	78	GBA三国志	98	PS2武装雄师	480	DC樱花3限定版(九成新)	380
GBA原版闪灵二人组	280	GBA ZOE	98	GBA拳皇EX	108	PS2 7骑兵团	480	DC莎木Ⅱ限定版(九成新)	180
GBA原版太空魔法	280	GBA明星赛车	98	GBA游戏王6(128兆)	180	PS2 VR战士4	480	DC GRANDIA Ⅱ(九成新)	180
GBA原版欢乐聚会	280	GBA无限神奇	98	GBA龙骑士Ⅱ	98	WSC SD高达英雄传	150	DC百剑(二手)	150
以上原版GBA卡买一送一		GBA魔兽	98	GBA洛克人2	98	WSC数码暴龙2	180	DC生化危机(二手)	120
GBA玛丽世界	78	GBA GTA赛车	88	GBA大战略	98	WSC罪恶工具	180	DC漫画英雄(二手)	90
GBA玛丽世界2	98	GBA雷曼	88	GBA大冒险2	98	WSC宇宙战舰	180	DC皇帝财宝(二手)	90
GBA玛丽赛车	78	GBA X-MAV	98	GBA铁拳	98	WSC太空战士	180	DCGT赛车(二手)	80
GBA玛玛丽	98	GBA美国大兵	88	GBA索尼克	98	WSC G世纪高达2	280	DC12合1	280

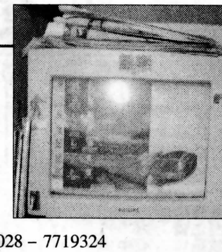
王子有专业维修人员为您维修、改装PS2、PS、DC、GB等游戏卡，立等可取、价格合理。

上海王子游戏精品店	上海王子川北店
地址：上海市新昌路448号(新闸路向南100米)	地址：虹口区东宝兴路239号（四川北路向西30米）
公交15路、21路、19路、939路、136路、801路	公交18路、21路、轻轨明珠线到东宝兴路站下
地铁一号线：新闸路站下，新昌路出口左转步行1分钟	电话：63246365
电话：021－63590464　营业时间：10:00～18:30节假日照常营业	营业时间：10:00～20:30(节假日照常营业)

高价收购PS、DC、GB及WS、NGP、GBA卡带等商品，欢迎来店估价

信箱：supergamefans@sohu.com

闯关族的家



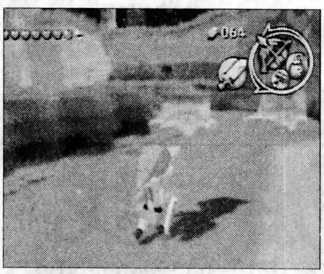
风林的桌面改为『VR射手3』。

●广东钟润良来信询问编辑们在办公的时候，彼此是否也以笔名相称？当然不是啦，我们都是称呼真名的，不过也有过例外。

●前几期“家”中风林提到的GBA接电视设备已经有售，价格相当合理，效果也不错，这就解决了在家里玩的苦恼。风林最想用这东西来练习“马里奥赛车”，省了总是窝着脖子找光线了(笑)。

●对每个人来说最珍贵的财富应该就是朋友之间的友情了。很感谢那些在风林情绪低沉的时候给予我鼓励与帮助的朋友，衷心的感谢你们。在今后的岁月里，希望我们可以携手并进，虽然相隔遥远，但是我们的友谊近在咫尺。

●在卷首语中已经提到，2002年杂志会有大动作，具体的内容目前还不便公开，不过风林可以暂时透露，时间将会在年中。大约是“阳光马里奥”发售的日子吧(笑)。



成功——就是要敢于创新！

●前些日子收到一位读者来信，指出风林没有个性，并说“现在杂志的编辑一定要有个性”。其实风林自己也觉得的确是没什么个性可言，不过“家”并不是风林一个人的舞台，而是需要所有闯关族共同参与的栏目，大家在这里都是平等的。

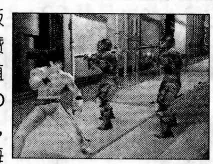
●现在不少玩家应该已经体会到行货的好处了吧？随着PS2在香港、台湾发售以来，行货主机以及软件已经流入内地，尤其是在软件方面，比较于以前价格的波动十分明显，像“合金装备2”这样的大作价格也仅有350元左右，非常超值。不过，这些行货毕竟不是针对内地发售的，所以我们也只能是跟着略微沾沾光而已。看着SCEH在港举办的大型宣传展会等活动，真是十分羡慕香港玩家呢！没有行货代理、没有正规销售渠道的内地游戏机市场，什么时候才能够让我们看到一丝曙光？难道内地市场这块蛋糕不够大吗？如果细细分析，显然我们还是必须面对现实，人均收入与盗版猖獗——这些依旧阻碍市场发展的顽症。内地玩家真正可以接受的价格是游戏厂商无法接受的，如果像“合金装备2”这样的游戏卖到50元，那显然对开发商所付出的辛劳来说是不公平的。人们希望花低廉的钞票换来高档的享受，这在PC圈里也许行得通，但在游戏机这个大市场下，我看未必。



●最近在别人的怂恿下终于看了近年来除了《JOJO》外的第二部漫画《HUNTER×HUNTER》，一看之下甚觉精彩。很多年了，自己都对漫画没有了兴趣，至少是比较于疯狂收集的时期，很少有作品能够真正吸引人，再加上盗版漫画的粗制滥造，价格上涨，更使风林对漫画“嗤之以鼻”。但在看过《HUNTER》后，又再度激发了本人对漫画的兴趣。这部作品风林应该算是看得比较晚的了，相信许多朋友都已经看到烂熟，不过风林在这里还是要推荐没有看过的朋友买来看看。内容的确非常精彩，虽然还无法与当年的《幽★游★白书》相比，但仅在目前的漫画市场中应该算是出类拔萃了。另外，个人很喜欢西索这个角色。



●“铁拳4”的闯关模式已经公布了，不知道大家感觉如何，风林看到NAMCO这样勤勤恳恳的为家用版添彩，真是想不赞都不行。这次移植到家用机，NAMCO启用了DVD媒体，容量可想而知，每个角色的CG结尾想必是必然要有的，喜欢的玩家又可以大饱眼福了。不过，已经将PS2做为VF专用机的风林不知道是否能抽出时间去练习，以确保自己编辑部铁拳王的称号……



●2001年第12期“女玩家”ASUKA回信啦！内容如下：

风林好啊！！不知道你还记得我吗？在“家”中看到自己的信被登出来，真的是激动了好久。原来你也没有忽视我嘛，很开心啊！谢谢。

后来看到有很多玩友在问我的地址，被关心的感觉被理解的感觉又让我差点失眠。不说那么多了。你不可以忘记我们这些关心你的人，知道吗！！

还有，我希望能和同类朋友交流。如果还会有人记得我的话，你帮我告诉他(她)们我的联系方法：

QQ：19521665

电话：028－7719324

地址：成都市白果树小区青西路10号川音国际演艺学院2001级动画

邮编：610072

姓名：余柳(ASUKA)

●结稿前收到北京署名“白话文”同学针对第二期杂志的“点评”，其中对影集提出了很多建议与意见。首先是第二期“家”第一页最上方的风林之“窝”写真，该照片问题集中在风林的左手上，“白”读者询问手上夹的是笔还是烟？这一点风林还真是没有注意到，一时粗心了……(汗)，实际上那是一只笔而已(另外，再向大家透露些情报，实际上编辑部是没有“烟枪”的)。“白”读者表示，如果是烟的话，风林无疑将对年龄小的读者起到不好的影响。看完后，风林忽觉如负重担，看来以后工作中这方面一定要注意了。其次，白读者认为不应该刊出编辑们的照片，那样没有了神秘感。其实风林倒不觉得，实际上远有日本、美国，近有香港、台湾，游戏杂志编辑们与读者、玩家走的都很近，而不是故作神秘。编辑与读者一起交流、讨论游戏，才使杂志做得更加精彩、活泼。在这方面，风林不准备“保守”下去，我想这也是今后的必然趋势。

●本月心情：大兴奋(春节＋GC＋VF4)

◎家人留语

●游戏机普及要从娃娃抓起。

——辽宁　周舟

●祝大家在春节里都能为自己添份好的礼品！(风：风代表大家向你致谢啦)

——广东　杨亨颖

●忏悔：曾经有一份经典的游戏放在我面前，我没有珍惜，等到用金手指的时候我才后悔莫及，玩游戏最痛苦的事情莫过于此……(风：说得有些夸张了，有些游戏修改后还是挺有趣的，金手指这东西关键还是看你怎么用，适度即可)

——广西　刘西晓

●半夜打机三则：

晚上不睡觉，开机DC吵
夜来敲门声，DC不能保！
半夜再开机，土星不再吵
画面虽粗糙，游戏都很好！
土星又上缴，GB救命草。
光暗画面小，被窝里昏倒。

——辽宁　修琦

(风：其实半夜打机比较安全的方法是接耳机，这样电视就不会声声作响招来爸妈“一顿毒打”(笑)。不过，还是听古人教诲——早睡早起身体好)

风林：首先祝贺你成功地挤掉了大墙画廊，只可惜被挤掉的不是广告（阴、晴那两个小子好可怜啊）！扩版后的“家”看得我直呼过瘾，这次弟，怎一个爽字了得！

新年第一期《电软》搞得挺不错的，厚厚的一本捏在手里，怪舒服的。许多栏目的位置都变了，有点不适应。但总体来说还是不错的，希望以后每期都能做到最好。小弟现在有一些疑问和请求，请风林兄接招：1.“绝色特典”别册以后还有吗？买这期《电软》时因为我没找到“绝色特典”，还以为书摊老板讹我。2.《电玩新势力》的配置到底是怎样的？是否仅是一张裸体的光盘？这个问题千万要回答！3.小天天写的《莎木》攻略是登在哪里的（具体一点！不然我寄炸弹来）？4.今年秋季的TGS是否会制成光盘？如果有的话，能否放在《电软》上附赠？5.关于短命的“访谈录”，风林啊，不是我说你，你能不能提点有深度的问题？（笑）请一些资深的玩家和评论员？

——四川　虞睿哲

其实并不是“家”把画廊挤掉，而应该说是合并吧？六页的家“信息”量大了很多，可以给读者更多位子，风林也很高兴。1、“绝色特典”以后还会有，而且以后的赠品也不会局限于别册这样的形式，本期的光盘就是证明；2、《电新》除了光盘外，还有全彩的32开说明书；3、天师的《莎木》攻略是刊登在2000的增刊中，这样的回答不知你是否满意；4、展会嘛，目前还不能说，请你注意我们每期的广告吧；5、访谈有些问题的确有些……不过风林正努力的把其转化为聊天而不是问答。希望你能喜欢并参加这个活动。

我热爱生活，所以我爱“家”。

我失恋了——尽管悲剧发生在“平安夜”，但我没有过分的伤和痛，自己知道：圣诞在冬天，过冬天的节日当然应该是冷的，不管它凉在感觉上，还是凉到了身体的哪个部分……“游戏机和我在你心中，再发展十年，我就算是正版，也不会有多少市场。”这是她讲给我最后的话……《东京爱情故事》的VCD，蓝色机壳的GBA是她留给我最后的东西。

我们都出生在西南游戏的天堂——重庆，和自己一般大的人对电玩着迷是理所当然的事情。于是，我在游戏厅认识了她，很独特、很不一般的她，在她手中的游戏机手台把她衬托得非常自信，让她周围男生都目瞪口呆。作为对手的我们很快地成为了朋友，特别好的那种，后来的日子里，我们一起玩SS、探讨PS；一起吃快餐，看《东京爱情故事》；一起收藏掌机；一起静听“许美静”的歌；一起把《电软》反复的看。所以，我们很默契，这种默契持续到她上大学，我念体校；她劝我改变看法，我执意要当兵，走的那天，她看着我没有说一句话……



西藏很艰苦，没有乐趣的生活我更不能忍受。我用家里带来的PS、GB感染了班长，当班长后又转化了手下一帮新同志，我想：每个人都应当有玩的权力。

她很支持我，写信常提起她的生活，除了游戏机就是A、B、C的生活，来电话常问寒问暖，还用暑期打工的“铁”给我买毛衣和软件，直到24日收到她的“特快EMS”，接到她的电话，听完她的最后一句话后，我拿出了EMS中的GBA和《东京爱情故事》VCD，心凉到了今年拉萨市气温的最低点，身边回响起《都是夜归人》那首歌来。

赤名莉香曾说过：恋爱这东西，有趣的是在于参与，即使失败了也是很有味道的。我要感谢她，是她让我又重新走进了“家”，我要让“家”里人知道；以后的生活里我还会有爱，将来总会有“市场”，风林你说是吗？

——西藏的家里人　冯冰宇

人的一生中总会有许多磕绊，谁都不能幸免。关键是跌倒后可以爬起来，而且作为游戏迷，我想所遇到的困难更多。坚强一点，来家里与朋友们说说。风雨过后见彩虹。

新的一年来到了，新的一期杂志也来到我的手中。看着彩页增多，份量变重的《电软》，欣喜之余不禁生成一丝遗憾：为什么我没中大奖……（风林吐血）改版后的杂志在各方面都有了较大的进步，但仍尚存在一些不足：1.大家画廊的画面太小，加上黑白页的印刷质量问题，看不太清楚，建议重新划分版面；2.“女玩家留言板”不错，使我们这些整天在机厅里对着一群大老爷们打打杀杀的男性闯关族们，看到了一抹春天的曙光……（笑），毕竟，玩游戏，尤其是玩TV－GAME的女玩家太少了。

——凉开水（QQ：22563015）

说到画廊，风林终于体会到了制作的艰辛，主要问题就是大家的投稿积极性不高，画稿的素质也不高。尤其是黑白画稿，真可谓惨淡。不过，风林对画稿的要求并不高，只要是有创意就可以，大家不妨发挥自己的想象，即便是随手涂鸦也没问题，并欢迎四格漫画，内容并不局限于游戏，大家生活中的事情也可以用漫画的形式来表现。“女玩家留言板”方面初衷是让广大女玩家现身说法，通过这一形式展现她们的游戏风采，也希望有更多女玩家能够加入这个大家庭里来。

风林の影集——
奔忙的鼓楼大街





这条街对于北京的游戏迷来说应该是再熟悉不过的了，这里是北京游戏店的聚集地，周围大大小小的店铺不计其数，可以说电玩迷的“圣地”（笑）。许多来北京旅游的朋友也都不忘来这里一逛，也是杂志编辑们经常出没的地方。从图片上可以看到著名的钟鼓楼，此地人气极旺。

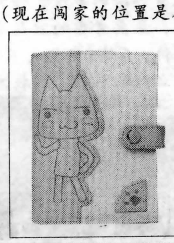
摄影／风林

风林：近来班上的一些电软迷传看《电软》时，一时兴起，画了些画，大家都觉得不错，也都想弄个“大墙画廊”之类的东东，说干就干，两天时间，班后的“学习园地”就被我们霸占了，大家都觉得好，总得像样些吧，取个名字……“大墙画廊”？不行……这样D版也太夸张了，还是加一点吧“太墙画郎”嗯！不错，就这样定了，由于同学反应良好，第二期大家更呕心沥血，那些作品我自己看了都感动……第二期终于公布了！看着同学围看的样子，好有满足感，可惜的是…班头来了！！！结果“太墙画廊”第二期就夭折了！几位参与者愤愤不平！不能屈服！于是，几个人商量将画订成一册，传看！就像地下刊物一样……有点当时“白色恐怖”的气息。天哪！怎么可以这样？！哼！一定得发泄！某人作了一幅画题为《无敌的班头》当然是讽刺画。阿风啊！你听了也觉得有气吧！只能借“家”的一席之地诉苦发泄啦！

唉……不说那些了，《电软》改版是件大喜事哦！来来来，祝贺一下！“家”也扩建了！不错，真想搬进住几天啊！哪怕让我呆在卫生间也好。

——福建　李声浩（QQ：18758505）

记得风林上学的时候也负责班内的板报设计（本人美术水平尚可），所以上面经常出现一些个人的画稿或者同学作文什么的。不过，似乎没什么人去看……李读者的“太墙画廊”的名字强极，不过一般人恐怕难以领会其中含义（笑）。李读者对杂志改版后出现的种种问题风林也发现了，比如彩页的效果、黑白页脱落（现在闯家的位置是在正中间，脱页也先从这里脱起，真是伤心，希望大家能够保存好……在年中的“电软POWER”机密行动中我们会将这问题彻底解决的）……



■着实可爱的多罗钱包

天下一家●葛斌（QQ：81143433）和他的朋友卢俊芳（QQ：41954251）希望能够结交天下众玩友●杨鹏（地址：河南省新乡市新汲路培芙学校高一年级　邮编：453000　QQ：44712254）●陈可（地址：湖北省荆门市掇刀区掇刀石中学高一4班　邮编：448000　留言：希望结交喜欢“游戏王”以及“口袋妖怪”的朋友）

呼风还语(5)

1、到底是买 GC 还是买 Q?

如果您是因为这个而犹豫不决的话，请先看下列三种状态再对号入座：A、您想玩 GC 游戏；B、您又想玩 GC 游戏又想看 DVD；C、家里没什么地方但想玩 GC 游戏又想看 DVD。

A = 买 GC

B = 买 GC 再单买一台 DVD 机

C = 买 Q

2、我想写篇攻略，不知道能不能刊登?

我们欢迎广大玩家投来自己的攻略研究，不过您在写之前最好与我们先通通气，看是否需要，这样登用的机会才大。如果您盲目的写完便寄来，很有可能发生稿件撞车事件，或者因为我们没有刊登该游戏攻略研究的打算而使您受到无谓的损失。所以，如果打算写某游戏攻略前，一定要先联系我们。

我喜欢玩游戏，以前玩游戏是为了那种发自内心深处的快乐，但是现在玩游戏的时候，我已经感受不到那种发自内心深处的快乐，但我仍然爱玩游戏……

有的时候我不明白我为什么要玩游戏，为什么当我面对着永无休止的敌人的时候，虽然感到疲倦但并不厌恶，为什么当我面对着同样铺天盖地而来的习题的时候，我感到疲倦并厌恶……

现在是凌晨 1:24，是放假的第三天，我已经奋战了三个通宵，把两个游戏打穿，当我面对着粗糙的 ENDING 画面的时候，我又发呆了，这已经是我第 N 次面对 ENDING 画面发呆了，但这次我突然意识到了为什么我面对着永无休止的敌人的时候，虽然感到疲倦但并不厌恶，为什么当我面对着同样铺天盖地而来的习题的时候，我感到疲倦并厌恶。

因为在游戏中我寻找的已经不是那种发自内心深处的快乐，而是满足我在现实世界中得不到的“控制感”，在现实世界中我似乎是自由地生活着，但实际上我受着父母的控制，受着老师的牵制，甚至受着一切认识我的人或不认识我的人的舆论的影响。看似我是通过一次次的考试从小学一直上到了高中，但是这一条路是早已由我的父母选定的。我的确无法控制自己。

我突然明白了，我爱玩游戏是因为至少我还能控制屏幕里的人，至少在那里由我控制……

——未留名读者

风林征稿 现征集黑白画稿，内容不局限于游戏，最好能够利用画笔将玩家自己生活中与游戏有关的趣事描绘下来(例如傻子日记漫画版)。格式不限，四格或者连载性质的画稿均可。另外，风林对作者美术功底没什么要求，只要内容搞笑即可。

为了打发单调军校生活，为了满足游戏的欲望，我毅然决定买 GBA，(因为只有 GBA 能在军校中玩)。11月中旬，我利用一次外出机会，使 GBA 入手(我们几乎一个半月才能出校门一次，而每次只有 3 个半小时)。一个半月后《机战 A》爆机我又外出买了《玛里奥 A》结果三天爆机两次。买了 GBA 后，我感觉日子飞一样的过，不过在这期间，我仍不放弃我的“育成计划”。通过苦口婆心的说教，终于打动了两个人，他俩也要求买 GBA。于是元旦，我请假外出。我找到一家专卖店，没想到意外的从该店得知了一位与我同校、同样热爱游戏的玩友(付某)。我便向 BOSS 要了付某的电话带着两台 GBA 和 N 盘卡回到学校。一到宿舍，我便与付某联系，原来他是我前楼的一个区队的新学员。他和我一样看《电软》，和我一样是电玩 Fans，有着和我一样的经历，一样的“育成计划”。从那天后，我、我区队的两个买 GBA 的和付某，还有他区队的三个被“育成者”交往频繁起来，软件共享，这回，我的游戏同盟终于形成了，而且在不断扩大。

最后请教风林几个问题，并提几个建议：1、GBA 的屏幕又暗又反光，有改善的可能吗? 2、听 BOSS 说 GBA 上像《黄金太阳》这类的 RPG 有望出中文版，可靠? 3、近两期《电软》中都有《女玩家留言板》希望你们能再有一个《绿色军营玩家留言板》之类的专栏。

——江苏 NEWTYPE 宗岩

经常收到来自军营中的玩家来信，他们对游戏的热情与执着令人钦佩。不过，由于军营的条件所限，大部分人都只能利用掌机以解游戏之渴，宗读者就是典型，当然，这样的例子还有很多很多。1、GBA 屏幕暗淡其实是没有办法的事情，任天堂这么做也是无奈之举，主要考虑的就是尽可能的压低成本降低售价，不然，我们也不可能以 500 多元就买到这么好的机器。在技术方面任天堂还是强，拥有如此强劲性能的掌机价格如此低廉，这岂是一般厂商可以做到? 看看韩国的那个 GP32 吧，性能与 GBA 有一拼，但售价比 PS2 还贵……要想改善画面暗淡其实还是有好多方法的，比如购买照明灯……不过最好的方法还是找个光线明亮的地方游玩吧；2、可能性大，目前有许多人在默默无闻的做着游戏汉化的工作，相信不久我们就会玩到更多的中文游戏；3、想法不错，不过男同胞们还是不要“斤斤计较”的好(笑)，想说什么来信即可，风林自当一视同仁。



总的来说，新年的《电软》还是不错的，首先是彩页的增加让我不由得哈哈大笑(精神失常? ? !)，电软终于赶上了潮流! 版面有很大变动，乱了套，“家”挤走“大墙画廊”跑在前面我固然高兴，但是有些栏目该安排在前面却放在后面，如“新作发布一览表”等，让人倒胃口。还有就是彩页用来写《游戏新闻眼》这……这也太奢侈了，真是好钢用不到刀刃上，不如全彩化吧! 价格贵点没问题，好吗? 这是我对你们的要求，是代表大多数的共同愿望，希望《电软》能够进步。

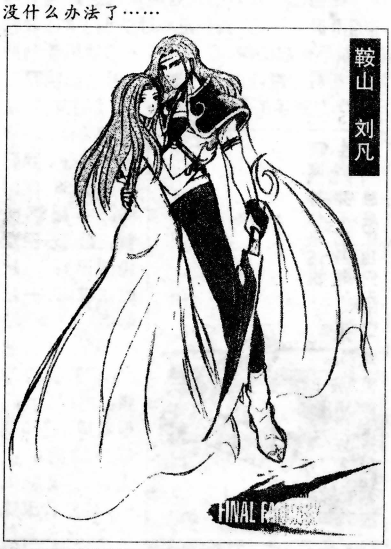
最近家办得越来越好了，内容也比较丰富，还有可爱的“光头风林”，希望再增加几幅，十分搞笑的，风林这么受欢迎，请客是难免的啦，没错吧? 看到福建的郑侃玩友的信，我不禁也有同感，以前买了电软，一大堆人抢着看，而现在基本上是拿给别人看，别人都不要，一句话“看不懂! ”确实，《电软》现在介绍的游戏离我们太遥远了，几乎毫无用处! 像“KOF2001”，我们已经大多数人都玩不到或不想玩，还介绍出招干什么? 这不是白白浪费纸张吗? 该报道的不报道，足球赛车一堆堆，让人感到十分的乏味! 还有“机战”，几乎期期都有，我都厌烦了。风林兄，现在我买《电软》的动力是对它多年的感情，现在看《电软》只是看看新闻介绍、家、龙哥、广告和彩页，其它的真是没意思，请《电软》不要拿读者对它的感情开玩笑!

——河南 孟飞

增加了 16 面彩页，这还很不够，请孟读者期待我们下一轮的行动，想了解杂志最新变化就一定要关注闯家哟! 新作发售表安排在后面实际上是按照国际惯例来的，主要考虑的是能够让发售表查阅更为方便，所以放在了最后。新闻制霸彩页也是编辑部上下经过一番讨论后决定的，以前新闻只是大量文字上的内容，与之相关插图因为黑白的关系用得极少，这一直以来都是本刊新闻栏目的薄弱环节之一。风林认为，新闻是一定要图文并茂才可以的，尤其是游戏相关的新闻就更是需要大量的图片说明。不知道孟读者是否同意。不过，我认为“杂志看不懂”的情况的确存在，这可能是我们对机种分配上考虑欠妥。攻略研究方面我们会在 GBA、PS 上下些功夫，以满足大家需要。不过游戏介绍方面就实在是没什么办法了……

练 VF4——
成为三维格斗最强流!



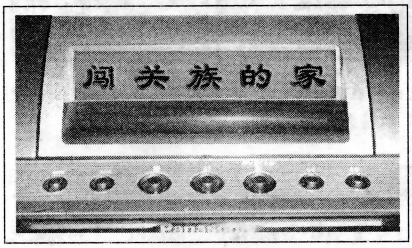


天下一家●左吉(QQ:68382081)●郭兴源(地址：广东省揭阳市榕城区区政府旁榕湖小区 5 栋 503 邮编：522000 留言：想与神州各界高手切磋)●杨晓冬、杨晓燕(女)、笑尘(女)、寒冰(女)(地址：浙江省湖州市双林镇双林中学高一 3 班 邮编：313012 留言：希望结交 GB 迷)

我有个建议，开增一个叫“身边 news”的栏目，就是由各地的玩家把身边的有关电玩的 news，并且是真实的记录下来告诉各地的玩家。

——广西　李智锟

其实风林在去年年初就已经有意制作这样的栏目，不过由于信件相隔时间太长，而导致新闻不新，大部分都无法刊登。风林依旧欢迎玩家投来各种当地的新闻趣事，不过投稿者最好用 E-MAIL 传送，才能保证效率。



一个月前，我那让我骄傲的 SS 休假后，我拿出骨灰级的 FC，玩着借来的《重装机兵》，竟让我感激涕零(看来我够低级了，有些人士“只有 N 台 PS、N 台 DC，且甚感惭愧”)。感人的音乐、奇特的创作、经典的战斗模式……不知风林玩过没有。有时我还用小秘技调出《天使之翼Ⅱ》的音乐菜单，欣赏那美妙的乐曲呢？真的很好听，像我常听《F 完结篇》的 BGM 一样。我才知道，TECMO 真的很棒！另外，贵刊上的广告做得很好，只是有的内容不清楚。不能有些其他商家的广告吗，或者的确只有那几家……为什么有那么多人反对登广告呢？它们仍是许多玩友的福音。那些“发福”的玩家不应总是不理会许多下层“饥民”吧！像我这样，若看一本只报道“贵族游戏”的《电软》，其实用性是可想而知的。当然，《电软》常回顾的经典游戏“XX 系列”，我爱看！希望能再接再励。

——广西　李维斯

说起 SS，风林现在也一直有玩，个人认为 SS 比起现在的光碟机器要皮实得多。另外，风林 SS 上常打的游戏就是移植度 100% 的“ZERO3”，可惜编辑部没人喜欢……残念……

新年第一期《电软》给我的印象总的来说还不错，但我还想提出以下几个建议：1、为何中间部分的彩页没有了??虽然增加彩页，但也不至于只重视头尾而丢掉中间吧，希望下期《电软》中间有彩页。2、小字部分为何减少？不只是这一期，近几期《电软》中的小字实在是少得可怜，玩家们难道真的没话说了吗?3、这期《电软》也没了“绝色特典”，这是怎么回事？

最后，小弟我也没有什么太大的奢求，只希望玩遍所有“生化”系列，此生无憾！

——江苏苦命玩家　马鹏

1、这个问题我们已经发现，一定会采取措施解决的；2、这个……天师跑哪里去了？总之，希望大家多多参与小字部分吧！3、不定期赠送中……最后，“生化”全系列将在 GC 上做一个了断！

又是新的一年，身为“家”的一员，也该写一些什么……3 日，2002 年元月的《电软》入手。回想 2001 年第 1 期的封面，在新一年的第一个月里，以个性化的整体红色基调，给人一种欢快，一想到游戏就热血沸腾的感觉。本以为这期的《电软》又会以个性化的面孔，给人一个惊喜。但意外的是，这期《电软》给我的只有惊而没有喜。看了几个月同样式的封面，很希望看到《电软》偶尔一次穿新装时的样子。

此次《电软》的改版，综合起来我个人还是很满意的。特别是《大墙画廊》与《家》的合并，让人感到了更强的家的气氛(因为我的部屋的墙上就贴满了画)。其次是 VBE 掌管的《游戏古玩街》也非常好。

——贵州　王青松

今年第一期没有再次采用红色的封面，风林也觉得有点失望，看来有必要去上书一封了。说起宇部君的古玩街栏目，希望大家要多多支持哟，如果有什么好的游戏相关产品，只要觉得够“古”、够“玩”，市面上又很稀有的就不妨拿到掌柜宇部那里去估估价了。如果想买卖什么游戏主机、软件、周边都可以来信哟，请多多支持！另外，也谢谢大家对小风的爱戴:)

热血硬派

小弟今年 16 岁，但玩游戏已有 8 年，除个别冷门机种(如 3DO、PC-E)之外，从 FC 到 PS2 小弟无所不玩，也目睹了游戏怎么在中国从“天使”变成“恶魔”。作为一个铁杆闯关族，小弟深知游戏现在的境况不容乐观。听听窗外家长们喊杀声一片，再看看手中捧着的 GBA，心中岂止一个酸字了得！

八年里，游戏给了我无数快乐的日夜，曾几何时，因为感人的剧情而潸然泪下，因为熬夜打机而狂流鼻血，我为游戏发狂、游戏为我而精彩，我们彼此之间已经注定了永不可分离的命运，所以任何人对游戏再说三道四，我都不予理采，因为我坚信，游戏没错！放弃游戏是玩家的耻辱，即使面对多大的压力，我也会顶住，即使是与“所谓的人民”为敌也在所不惜，清一色的鄙视眼光下，我只有把手柄握得紧些，再紧些——这就是我的反抗。

幸好，我不是孤独的，天下的玩家，我们的《电软》，都是站在同一条战线上的战友，虽然每人有每人的奋斗方式，但相信在《电软》的正确领导下，我们也必定会步向光明(《电软》的每个编辑都是好样的，都是为了游戏事业而奋战在最前线的人，在此小弟 90° 鞠躬为敬)。正所谓“风雨如晦，鸡鸣不已，”在广大游戏人的共同努力下，游戏也逐渐摆脱“电子海洛因”的阴影，单看上海电视台与中央 3 套播的游戏专门节目，玩家们没理由不相信“明天会更好”。

游戏是一门未被世人读懂的艺术，当它真被大众所认识后，想必每人都会对它心悦诚服吧！

——江苏　沈溢

女玩家留言板

风林老弟好(这样叫没问题吧)：

最近看到“家”改版了，这真是件值得高兴的事儿，于是老姐我也提笔写下了 3 年来的第一封信。

本小姐可是有着 13 年玩龄的骨灰级玩家哦！5 岁开始就和大 GG 扭着玩古老的“俄罗斯方块”，但资金有限，至今家里也只有 FC、MD、GBC 和 SS 四台早已退休的古玩(呜~~人间最悲惨的事，莫过于此啊)所以对游戏我可是感慨良多，看到近几期诸位玩家对游戏的内涵和游戏本质这些问题争执不下，我也想来凑凑先(谁要是敢欺负我，我可要组织电软里的“红色粮子军”来一招排山倒海哦)，我想说的是，对于游戏内涵这个东东，我还真没想过，就个人看来，这么高深的问题，有几个人真正理解了呢？现在的游戏，我玩的时候根本不能尽情投入(哪怕是“FF”和“格兰蒂亚”这样的超大作)，看着荧屏上的人物稀里哗啦说了一大堆，我除了用那双肿得像猪头一样的小手不停的按键使其尽快结束外，还能做什么呢？呜~~敢问天下人一声，这种玩法，又怎么会体会到什么游戏的内涵呢？玩了那么多的游戏，最让我感动的，莫过于“仙剑”了(这个该死的东东我是前不久才看到尾的)，其次，就是“天之痕”了，不过，这也没关系，作为一个真正的玩家，又岂会介意这种小问题呢？游戏无国界嘛，就象一句话说的“走别人的路，让自己说去吧。”言归正传，请教几个问题先：

①“夏日彩虹”是编辑部同仁出的游戏吗？

②SS 游戏公主的皇冠怎样搓必杀技

③我很想要 97、98 年的《电软》，或是介绍 SS 的杂志，风林老弟可否给老姐支两招呢

好像已经说了一大堆废话?!(笑)多多益善，再唠叨两句，2000 年第 3 期上有个叫肖琛的土星铁杆，可以用 QQ 和我联系吗(我的是 21110076)？诸位玩家也可以，好了，收工了。

——四川成都　雪莉

1、“夏日彩虹”系本刊特约撰稿人叶伟先生所做，目前还没有面市；

2、几乎已经没有印象了……烦劳知道的朋友与雪莉小姐联系吧(QQ 见上)；

3、97、98 年的杂志已经没有存货，抱歉。

玩家快书

《新学习·游戏梦》

昨日作业一大堆，做到夜里打瞌睡，
梦见 NGC，流口水；
今日考了 49，被罚站到校门口，
没有 GBA，好难受；
别人都有 XB，我却只有 MD，
攒钱两个字，好辛苦；
是要存钱买《电软》，还是买些参考书，
上了初三钱不够。

看学校似个天堂，
却是不愿来的地方，
可是谁又能无忧无虑的玩游戏，
加减乘除，几何代数，
既不能玩游戏，何苦要上大学，
不如回家种田~~~

——江苏　严辉

风评：搞笑至极，不过大家不要当真就是了。希望黄安不要看到，哈哈~~

天下一家●彭少冠(地址：广东省揭阳市揭阳县河婆镇大同四巷 15 号　邮编：515400　QQ：81941345)●金慎敏(地址：江苏省常熟市莫城中学高一 3 班　邮编：215558)●高源(地址：河北省廊坊市广阳区空中花园 3 号楼 5 单元 602　邮编：065000　电话：2046770　留言：爱游戏的朋友来信吧)

说说游戏厅老板的故事……

说到游戏厅老板，每天都遭人诅咒，注定穷苦不堪，并且短命无后。

不相信吗？那么，你便随我去游戏室看看吧！

来到游戏厅里，一派热火朝天的景象，街机仔们簇拥在各类格斗机台前相互切磋对战。老板则在柜台内津津有味地摆弄着手中厚厚的一扎钞票。

突然有人喊道："老板，没有前了！！"

老板一听，感到一阵莫名其妙，俺辛辛苦苦开个游戏室不容易，干什么咒老子没有钱？

这也就罢了，等了一会儿又有人开始叫："老板，没有后了！！"

老板也这时有些生气了，心想没有钱也就算了，还要老子断子绝孙，X的！

可是偏偏这个时候还有人叫："老板，手脚不灵！！"

老板快要按捺不住了，小声叨念着这帮兔X子，老子才30多岁，手脚利索着呢，居然这样咒俺，要不是看在你们是常客的份上，老子要开杀戒了！

不过偏偏有些人还是搞不清楚状况，继续狂叫着："老板，没有手脚了！"

此时老板已经毫无言语，只是怒发冲冠，拳头紧握，尽力压抑住自己的怒气……

正当老板怒气快平息的时候，耳边又响起了一声："老板，死了！！"

本来他的意思不用说大家都应该知道，是死机了，但是老板听了之后想不了那么多了，心中的POWER终于爆发了……

只见他手握闪光的扳手，气势汹汹地来到叫喊的人身边，

然后缓缓举起沉重的扳手，拧开了…… 机台的螺丝帽，开始汗流浃背的修起机器来。

而且同时口中还叨念着："当什么都不要当游戏厅老板！"

——阿紫



■上文纯属虚构，如有雷同……

小弟近日寻觅原装DC摇杆（SEGA出品）无果，几乎疯狂，君不见Treamcast的仿原摇杆（就是你们用的VGA的那个品牌）已遍布大街小巷，可原装的却难觅芳踪。一日见波士拿摇杆玩VR3，急冲上前，得知此乃品质与价格齐高的ASCII的原装摇台。送一套SNK人物卡片，与市面上流行的格斗手柄一个包装，要价680大元，差点昏倒。老板见我面带难色，随即推出另一套方案，买个N64原装摇杆，再买个手柄转接口，一共420RMB，我倒！420元居然买不到原装SEGA摇杆？！看来只能等二手的了。最后我是被波士拉出店门的，因为我的手突发性不受大脑控制，在那个ASCII的摇台上狂摸狂拍不止……还望风兄给我指条明路，哪儿有卖SEGA原装大摇杆，只要要价合理，三、四百元没问题，二手的也无所谓，先在此谢了！

——上海　姜涛

其实风林也曾在市面上疯找了一阵DC原装摇杆，为的当然是DC上大量的街机游戏，但都无果而终。不过，万事总会有解决的办法的，风林已经利用SS原装摇杆彻底解决了全部问题，操作感超绝，价格150，真是实惠到家了。推荐姜读者一试。另外，ASCII为DC推出的格斗六键手柄倒是容易买到，效果也不错。



《阿卡迪亚》　广西　江勇

身为资深读者的我，《电软》的每一个变化我都看在眼里，这次我要对杂志提一些意见。对于杂志扩版，增加了彩页，我十分欣喜，但彩页纸张的质量却大不如前了，尤其是手感，再去摸摸96、97年的彩页，（唉！差距呀！）所以希望即使将售价改为10RMB，也要把彩页的纸张换回去。再者是对"家"的一些建议："傻子日记"这么好的栏目为何取消呢？希望把小编们卧室的一角刊登出来，以便参考，也可使读者与"家"的距离更近。

——辽宁　王嘉怿

一方面为了保证价格方面不给读者朋友带来压力，另一方面又要彩页加量，权衡再三，只能使彩页纸张略薄些。这方面杂志也有自己的苦衷，毕竟谁都不想喝西北风，希望王读者能够体谅。不过重要的是杂志内容不变，且更加精彩，而且随着彩页的逐步增加，风林希望能够令大家有焕然一新之感。"傻子日记"粗粗算来已经有很久



没出现在家中了，风林正在考虑连载一篇新的文章，敬请期待。

前不久看报时，无意看见一张照片：一位母亲，一手拿着GB，一手拿着《口袋妖怪》，照片下小字写着："这就是那台游戏机！"大有诛之之意，遂看完全文。文章讲述一个品学兼优（怎么每次都一样？）的好学生，因"迷恋"游戏机，最后竟离家出走之事。作者在编后感叹道："快让这精神毒药远离孩子们吧"！多么的发自肺腑，多么的感人啊！可仔细想想却觉得别扭，这是游戏犯的错吗？不是吧！我倒认为这是教育子女出了问题。现在的父母，多视游戏为洪水猛禽，生怕自己的孩子被吃了，于是采取了"全面封锁"策略，可是这有用吗？就像20世纪的孩子再穷也不会以逐兽为乐一样，21世纪的孩子再忆苦也不会去玩泥巴。"游戏"是时代送给这些孩子的礼物。孩子是会自己选择的，他们知道什么更有趣。当他们选择了游戏机时，却发现没时间玩，于是，本属于其他事情的时间被占用了。这其中，占孩子最长时间的学习当然立刻会被选上（再有趣的事，时间长了也腻）。孩子的自制能中是差的。因此，一但占用便会占去大部分，这恐怕就是我们身边确实存在的"游戏伤人"事件的原因吧？回过头想想，如果父母不把门关死，留一条缝，分一些学习的时间给孩子玩游戏机，帮孩子管理自己，教他们怎么自制，那么"游戏伤人"事件还会存在吗？而且，至今也没有谁敢肯定的说一句："抛弃美好的童年，这能换来未来的幸福"。

——南京　周的麟

类似事件我们已经看得太多太多，讨论得也太多太多。责任究竟在谁？这个问题被某些小报记者，在对现代游戏毫无了解的情况下推给了游戏本身。是啊，不推给游戏还能把这样一个重于泰山的责任推给谁？给天生贪玩的孩子们吗？还是给为生活而奔忙的家长？或者应该把一切都摊在学校老师一方？还是我们这样一个蓬勃发展的社会？显然，以上四方都不是那些小报记者"得罪"得起的，矛头直指游戏也就成了"天经地义"的事。至于问为什么要将责任推给游戏本身，这些记者会给你讲出一大通"道理"，但却从来不去想凡事的两面性，不会因为PC可以进行犯罪活动去指责PC是犯罪工具，也不会因为香烟会伤害人们身体去指责香烟是毒品等等。也许那是因为那些小报的记者们跟这些东西打交道已经好多年了吧？以上只是风林的一番气话而已，大家不必当真。



天下一家●徐骞（地址：四川省晋原镇甲子东道14号2栋2单元6－11　邮编：611330　电邮：WingManhic@Yahoo.com）●肖尧（地址：重庆市綦江县打通高中　邮编：401445　QQ：27387109　E－MAIL：odin0848@sina.com●许郭亮（地址：厦门73325部队51分队　邮编：361004　QQ：23071636）

GB 三日

文/天津女玩家　PEANUT

一睁眼，已经 PM 00 点了。我一惊，马上一个仰卧起坐想顺势跳下床去，可头一昏，又猛地倒回床上。浑身无力，眼前漆黑一片……哟！想起来了，我已经病了三天了，本来想昨天去花蕾村看医生的，可是我的鸡、我的牛、我的花生、我的玉米……我要是住了院——后果不堪某某某某！算了，撑一下吧，等我给宝贝儿们放好两天的粮，刷完毛，挤完奶，再把地里的东西收了，浇完水，再去看病吧……

这样想的时候，我眼前一黑，然后就什么也不知道了。

“喂！起床！都十一点半啦：喂！！”

“……啊??”

我几乎是从床上跳了起来，“等一下，BiBi，我去添草料给你……”

抬起头，看见老妈正一脸疑惑地看着我：“早知道这么容易叫醒你，我就早点叫啦。喂，虽说是五·一长假，可也不能这么懒散呀，开学后看你怎么办！”

我只有点头应是的份儿。不过一边想着，原来是做梦啊。

“罚你自己叠被子！叠完出来吃早点！”长篇教育之后，她大义凛然地走出去了。

我长叹一口气，那要不是梦多好。

中午，给死党打电话。

“让我去你家吧！让我去你家吧！让我去你家吧！不然你会后悔的！！”

死党显然受不了我的猛烈攻势，用颤抖的声音答应了我。

“GBA 都出了，你还买个 GBC 干嘛?”死党拿了杯可乐给我。我心里想，还说我呢，你到现在不还是一台主机也没有，《电软》倒是一大堆。

“我的梦想就是有一台 GBA！它的好处么，耳朵都听出茧子来啦！我认为大陆的游戏杂志以后都会以 GBA 为主流栏目呢，PS2 太贵，其它的也普及不了多少……你说呢?”

“呀！羊圈建成！”我大叫一声，伸手去拿可乐时，却没有了。

“哼，玩你的 GB 吧你！”抬起头，都看见死党气哼哼的背景，哎，他手上拿的不是我的那罐可乐吗?喂……

在死党家里呆了一下午，我回了家。

“你这几天怎么魂不守舍的，交男朋友了?”一回家就遭到妈妈的质问。

我傻笑，“哪里，上帝，我才刚满十七岁！”心里却想，有一大批鸡羊牛马狗要我照顾，我能不魂不守舍么我。

又一口气攻到十一点半，怎么睡着的我都不知道。

可是可怕的事情终于还是发生了。第二天，当我伴着明媚的阳光醒来时，看见老妈正站在我的床边，恶狠狠地盯着我，手里拿着……我的 GB。

我一下子清醒过来，小声喊着，“妈妈，那个……我……”

妈打断了我的话：“快说，怎么浇水??”

2000 年 5 月 4 日，我买 GB 的第四天，妈妈不再给我做饭，GB 也不在我身边……我痛苦的“失去”了两个亲人……

PEANUT 联系地址：
QQ:52612004
E-MAIL:finalpeanut@sohu.com



每期《电软》，我必会第一手购得。然后迫不及待地往“家”里钻。今年第二期在“家”中看到“编辑部影集”时，无比高兴，小编们的体形总算见到了，至于相貌嘛……风林兄的一张正面像却被虚化，可惜！只好平空想像了，想必小编们正面相不敢公开是怕成为众玩家的“明星偶像”，或是以后出门怕人认出遭“群殴”？

——广州　哈气扁

第二期照片一经刊出，大家反应强烈，这实在是有些出乎风林的意料。风林那张照片本身拍的时候就模糊了，实在是好险啊～～其实小编们的尊容实在不值一看，登那些照片只是想让大家看看编辑们是怎样工作和游戏的。而且，以后每期风林都将向大家披露一些编辑秘闻，这可是冒着生命危险取得的宝贵资料，请大家万勿错过啊！

风林，看了你的虚化象，相信你的样子是可爱的吧！(笑)，虽然我是第一次写信给你，但我有想跟你做朋友的冲动。我叫伍文斌，是桂花中学高二(4)班的化学科代，说是科代，其实是徒有虚名。尽管这样，我也不会不开心，因为还有 PS 陪我(因为我生活在单亲家庭，有台 PS 已很了不起了)。

可惜好景不长，1 月 14 日晚正玩着“ROCKMAN X6”，谁知老爸痛骂了我一顿，并说要见班主任。1月 15 日，我和老爸进了办公室，最后，“法官”及“陪审员”一致裁定，只顾打机不理学习的“罪名”成立，被判不准打机，即时执行。我终于忍不住要哭，不能打机，我快要崩溃了。风林，我该怎么办啊?不能打机我真的受不了，希望风林能指条明路我走。

——广东广州　伍文斌

伍读者的来信是比较有代表性的。问题的关键是打机是否影响了学习，如果是的话，那风林觉得伍读者父亲做的是对的；如果不是的话，那么就有些过分了。玩游戏要适度，而这个“度”到底如何掌握，那就要看玩家的自制力如何。尤其是学业繁重的学生朋友，就更要学会如何分配好学与玩的时间，只有这样才会两不耽误。只要学会控制自己情绪，该学的时候学，该玩的时候玩，我想父母是不会反对游戏的。

↓成长的烦恼

烦恼①今年上初三，面临升学考试压力太大，学习虽然不坏(班上第五哦)，可老师、家长要求太严了，父母不反对我玩 GAME，因为有成绩吗，可今年玩游戏的时间明显减少了很多，在寄宿学校里，只能在被窝里打灯玩 GBA，连上网都不行，知识(指电玩)明显落后。

烦恼②PS2 要到 3 月份才能买，我不想要直读，可正版也太贵了吧！！一个初中生，自己本身就经常闹“金融危机”，哪有多余的铁去喂 PS2，3 月的游戏也太多了，GBA 上也有口袋、火纹、光明……天呀！为什么?老天，你真的要我一天只吃一顿饭吗!?

烦恼③我的 GBA 借出一星期后，回来竟成了“阿富汗难民”，“黑蓝色”的外表，电池盖被“炸”飞失踪，显视屏多了很多“皱纹”，我立刻对天发誓，以后我的“家当”一律不再外借……

烦恼④旁边的人都有了 GF，可 me，不是没人要，而是我整天 game，没时间，哈哈，我不在乎，有游戏就成。

烦恼⑤这是关于自己性格的，我对什么都不专一……由于爱好太多，打通的游戏很少，经常半途而废……

——河南　李若冰

据李读者信上所说，他的烦恼还有 6、7、8……风林深感同情。与之相比，风林的点点“头疼”实在微不足道了。不过解决的方法还是有的，如果还有玩家发现自己有如上症状的话，就请按风林说的办，那就是——将游戏机上缴给父母保存，并数月不沾任何游戏。只要能坚持半年，保证见效(笑)。

紧急通知

由于今年刚刚施行的电子汇款存在种种弊病，特提醒广大读者注意以下问题：

1、汇款时所写地址、附言一定要与邮局认真核对，以免邮局错字或漏登。

2、如地址字数过多，汇单写不下，请马上写信补充说明，否则无法邮寄。来信请写明“北京 6129 信箱发行部　刘小姐收”。

3、汇款人邮政编码一定要写在地址后面。



魔法假期

MAGICAL VACATION

圣剑小组参入任天堂 NO.1 之作。虽然电玩榜新作发售表中并未将其列入热门，但笔者斗胆称之为：GBA 年末原创 PRG 扛鼎之作。本作系统操作图片化，汉字繁多，重点红字注明，体贴入微。且遇敌率恰到好处，体味乐趣确保。剧情丝丝入扣，极富悬念。本文已尽量避免胡言乱语，誓与电影院杀手划清界限。

GBA	厂商：NINTENDO	类型：RPG
	发售日：2001.12.7	售价：4800 日元



度假需知

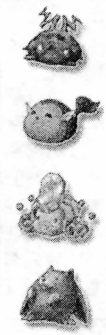
1，本作已兼顾专（非）业玩家的需求。操作系统方面，B 为加速移动，A 为快速战斗，L 为属性互克表。并无需刻意练级，硬派无用。活用人员组合，上策。

2，本作仗着 GBA 强大机能，大玩色彩。故而场景极为艳丽、抢（障）眼。许多地方看似无路之地却可通行。应见缝插针，善用斜线移动，方可免去迷路之苦。而精灵通常只是一根树枝、一小滩水，需看仔细。

3，除常用道具、装备外的物品最好不要“当”，特别是金银币，否则易出乱子。

4，本作逃跑成功率几近百分之百，关键时候有大用。但万不可滥用之，自以为不遇敌，必吃苦头。

5，本作主人公为魔法学院生徒。性别，名字，属性均可自定。笔者选择女性、取名阿亚、美属性精灵（上级者专用），一般玩家选火较好。

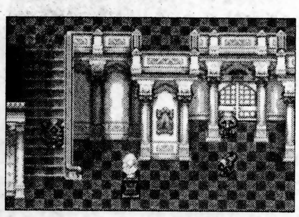


魔法假期导游全攻略

序章

伴随着一阵熟悉的校园钟声，阿亚和同学们就这次将要去海边度假一事聊了会儿。刚走到大厅，有人来告知二楼有人找。阿亚上到二楼，左边的那间图书室内有一些基础道具和装备，一一收到。再来到中间的音乐室，原来死党一伙人全在啊，对话均收仲间





吧。再到一楼左边的教室去叫上另一个同学，右边房间的校长和师匠（美眉哦）也打个招呼吧。好，人齐了，LET‘GO，目标临海。一行人登上巴士，极为嚣张的撞烂学校大门（疯狂巴士？！），绝尘而去（汗）。

海边的自然风光够大家欣赏一阵子的了。阿亚也到处走了走，在一处看到一个同学发现了一个被石头堵住的洞口，问阿亚是否愿意一起干一票（说不定有宝藏哦）。看在铁的份上，答应你了。阿亚随即一脚踢开石头（调查石头即可）。但只两人前去岂不送死！不行，立马先去把人招齐了再说。众人风驰电掣地杀入洞中，哪知早已宝去箱空。还好洞深处还有一只未开的，但“剩下的果实”甜不了，从箱中飞出只怪物。众人气急败坏地宰了它。

晚上，众人开起篝火晚会。自由时间，阿亚随便逛了逛。在同学那里还能学到不少系统知识。而今天探宝之事总觉着不是味，决定再去一趟。果然有好事，路上竟然白捡了不少金币（此物今后有很多种类，有大用）。此时的山洞深处竟出现了个旋涡！？阿亚来到树林，一个家伙竟和青蛙玩开了。旁边还有只在野的，抓了再说（此物为恢复道具，今后有绿青赤之分，用处不一）。但刚一转身大批魔物来袭，众人均各自被困。阿亚赶紧到各地帮忙。当去了趟营地回来时，一切都消失了。阿亚此时想到了那个旋涡。赶到洞中，果然！魔物正是此处所出。管不了那么多了，跳……

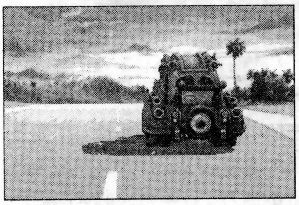
光之世界

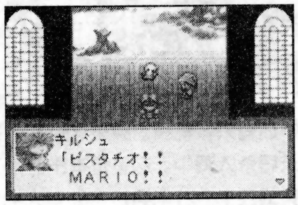
真正的冒险开始了。阿亚醒来已身处一片原始森林。一旁的一银一金两个罐子可以恢复 HP、MP 值（以后还有，注意善加利用）。走了一会，总算碰上了个熟人（犬族）。二人来到一洞口，旁边有个蓝帽子爵士（鸭子？），可得到地图，并“登录”。刚进洞就碰到了同学，但他二话没说就跑了，追。此处有个暗精灵（骷髅头），胜之可收。但实力不足，实在招惹不起，以后再来收拾它吧。一路拼杀总算追上了，但他说了一堆不太对劲的话。此时李逵出现，李鬼显露原形，原来是魔物所变。砍了它。战后可得到“怪物图鉴”，总数 243 张。在上面的洞里可得到一只火精灵（蜡烛），但必须用金币换（知道金币之用处了吧）。

出洞来到一个村落。进村先到蓝帽子那登录吧，此时可以利用地图瞬间移动到以前登录的地方了。从村民口中得知此村好象被连环杀人事件笼罩。并得知村西有个古代遗迹，但要去的话必须得到村长的许可。去找村长的路上碰到了同学，随即加入队伍。此时有人跑来说他家地下室……众人赶到左上那间屋的地下室深处，发现一个同学正被魔物所困，救之，加入。现在去找村长谈许可的事吧。但那老头竟推说明日。没办法，去投（诉）宿吧。180 大元！被海宰了一刀狠的。真怀疑村长和老板娘是一伙的（笑）。一早起来，一村人惨倒血泊中，杀人事件又再次上演了。此时去找村长，老头也知道了事况的严重，给众人放了行，并让孙女领阿亚一行人去古代遗迹。众人来到遗迹神像前，老板娘出现了，往前一

站，蒸发了！有样学样，通过神像传送上到浮游遗迹。这里有一些"梁山鱼"，只要碰到它就要被勒索，开始只是10块，应速速给之了事，否则将会成倍的翻，明抢！一路跟随来到一怪鸟处，难道它就是凶手？！管它呢，动刀子先。作掉怪鸟后有人因故离开队伍，如果跟踪他可一见他VS老板娘。而在怪鸟左边的通道也发现了一神像。

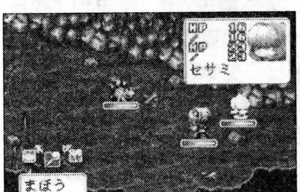
通过传送来到一处叫"文鸟源"的路口。并有一群人在围观什么东西。近前一看，竟然是学校的那辆破巴士，还好司机健在，只是车坏了无法开动。现在可住汽车旅馆，并可以调换编成队伍人员。往右是温泉，也可以免费泡澡，值得注意的是此处有只青色蛙（大恢复HP）可反复抓取，可小富一笔（50铁/只）。往北是爱之村，照例去见村长，老头让阿亚去南部宫殿。购齐装备出村南下。





哗！好大的一座宫殿啊，花园都有得走了。也顾不得细赏了。众人一路杀入宫殿内部。深处又收到了个同伴，并得知地下室还有人被困。众人随即赶到地下，果然，再得一强力队员。但此时魔物也携小喽罗一哄而出，一场恶战不可避免。一行人得胜而归，刚出宫殿。又有一人加入，并得知花园的西北部有个里门。但此时队中人员已满，几番口角气走了数人。众人前去里门，先干掉把门的怪物。进门往西，发现满地的机械零件，收到再说。和旁边的MD职人对话，得到了MDO5仲间。但此鸟的HP、MP值都只有1，岂不废物一个？不然，把刚得到的零件都装备上，并在其个人资料的灵魂一拦输入某角色的魂，再用道具加满HP、MP，就复制出一强力队员了。也就是说此鸟的属性可随时更换，应善加利用。此地往南有只精灵。而关键的路被MD职人把着不让过。先退出这里吧。南下，从另一条路走。路上桥边有只水精灵（一滩发光的水）。

一路来到个鼠人集市，又有强力装备发售了。而集市左边有座高塔，但有人把着不让进。只有回集市转转了。听一人（鼠）说，这里是禁止金银币买卖的。哪有这等事，偏卖！随即去出售了一枚



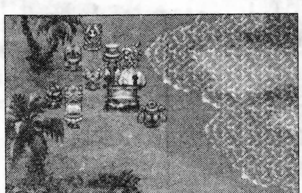


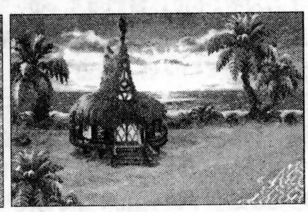
币。那人立马质问阿亚是否知道集市禁止币买卖（他是工商局的？），答是（怎么着），没想到他竟然给了阿亚进塔的通行证。交给门卫后就可以进入塔中了。这里是游戏至此的第一个难点。必须要找到一连串的人交换通行证：1，首先是那个原地打转的。2，奶酪堆里的。3，二楼，走路最快的。4，走的最慢的。5，中部小心谨慎的。6，三楼西南部楼梯口，忽左忽右的。7，走一步停一步的。8，站在窗台下的。9，四楼中部背对着说话的。10，围着桌子打圈的。11，五楼走一步打个转的。12，一靠近就加速的（宝箱旁）。13，最后是顶楼首领屋中间的守卫。这里应注意，如果他收了你的东西不换给你就证明给错了人，唯有善用存取大法了。一头雾水后总算是进到屋内，把10个青色蛙交给首领，换得一强力古代机械人的仲间。但他会先回巴士。此时选第一项并离开集市。路上听到同学的惨叫声，阿亚寻声而去，却没见人影。只有个水人在那说了些鸟语。选第一项，一行人返回巴士可正式收到古代机械。

还记得那个被MD职人档着的那条路吗？现在有了古代机械入队已经可以通行了。路上碰到了另外一队的同学，正要寒喧时，突然他们被奇怪的力量蒸发了。而魔物也趁乱杀出，幸好有人出手灭之……众人一路来到一个MD职人村落。这里的商店有MD05专用装备出售，但价格也很咋舌。村中还有个宝箱和一个木精灵（树枝），但必须从另一条路过去。补充道具后众人向北部机械宫殿进发。但一楼正门不让进，先上楼吧。这里有些收取买路财的罐子，必须给一个HP恢复道具才让路，施点小恩惠吧。五楼有个火精灵。众人来到顶层打开两处开关把门打开，但必经之路却站着个MD职人，一对话原来又是被魔物融合的躯体。干掉它后沿路下到一楼，正要进入电梯时魔物再袭，魔挡屠魔，佛档杀佛。清除障碍后，一行人乘电梯上到6楼。一路来到机械魔动力工厂。与工人对话可得到职人之魂。而这里长老（头）竟一连问了阿亚15个问题（昏），依此回答：不、是、不、不、不、不、是、不，然后全部答是。此时实验室中的怪物破门而出，众人合力将其制服。长老为了报答给了阿亚巴士的零件。一行人赶回巴士处，呵呵，终于修好了。LET 'GO，目标暗之世界……

暗之世界

此时只能有三名队员进入暗之世界。选谁大家自己衡量吧。着陆后发现其他一队人马已经先行到达了。而地上又有一大堆MD05专用零件白捡。一行人决定先往西南方向进发，路上竟碰到了MD05，奇怪，他不是没来吗？细看：MD04。哦，同族战友，收到。这里右边水边就有只水精灵，看仔细了。再一直往南，有个虫族老人，交谈可得到暗之地图，并登录。这里右边岸上有只刃精灵。原路返回，碰到了一个同学加入队伍。回到零件处往东进发，桥边有只毒精灵。过桥往南，左边有只兽精灵。右边的房子里的两夫妇似乎为了儿子外出未归而着急。一行人来到桥东的犬人村庄，而另一队的一个人也在，大队人马呢？原来其他人都到南部森林去了，剩下一个人留守。而这里的渡船出去了，要明天才回来



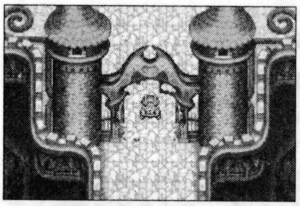


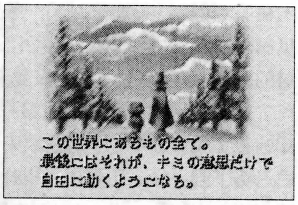
（又来这套）。阿亚先去拜访村长，得知沼泽中部的冰岛上面有个风穴，而据说已经有人去到那里还没回来，希望阿亚能前去营救。好，先去睡一觉养足精神。次日，众人一觉醒来先去和村人道别，乘船向冰岛进发。一行人登陆在冰天雪地的孤岛，杀入风穴深处，终于找到了被困的村民。不用多说，又是一场战斗。但哪知当众人艰难取胜时，魔物再次杀出，欲杀众人于体力耗尽之时（好卑鄙）。幸好危难关头援军赶到，一击作掉魔物，并加入队伍。好，回村找村长领赏去吧。记得去夫妻俩那去报个平安啊。

终于圆满完成委托任务，该去找大部队了。一行人登船南下来到沼泽南部猫人村庄。先去消费吧（更新装备）。这里南部是一

片沙漠，因为温度太高无法通行。而在左边的屋子里，有个女生带着一只幻兽，有些蹊跷，跟踪之出村。这里南部的路被文鸟挡着不让过。而北部则发现有个洞窟。众人一路深入，最后竟因故和那只幻兽动起手来，不过还好它没有帮凶，比较容易打发。众人回到村庄，向村左屋内的女生打听到了行走沙漠的方法。

这时阿亚一行人向南部沙漠进发。沙漠中有一些爬行(软体)动物，只要与之对话即可降雨，暂时降降温。但不能一劳永逸，必须每到一个爬行动物处就降一次雨。所以就要沿着相应的路线走，否则将会因温度过高全员强制返回村庄。沙漠中的小绿洲旁



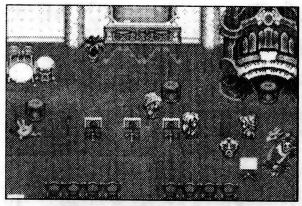


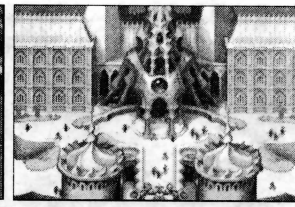
有只风精灵。众人三步一降雨，总算爬似的挨到了沙漠西北部发现了一个矿洞。洞里的人告诉阿亚这里的东北方有个水之神殿，并传授了阿亚让文鸟让路的方法，但条件是把MD04留下。没办法，只得忍痛割爱。还有一个很臭屁的家伙自称他在20年前5个人借钱(?)找到了一座地下宫殿……(笑)。而洞中还有只火精灵，洞外不远处有只暗精灵，同样需要先战胜它才能仲间。但还是劝大家先缓缓，否则死得很难看。阿亚出洞往北果然来到一座超养眼的水晶宫（这里的特效显足GBA强大的半透明机能，绝了!）宫中有大量的精灵。其中东部有刃、光、风精灵。西部有雷、音精灵。北部有美、兽、古、火精灵。但这里的精灵有个共同特点，就是特黑(JS)，绝对要被榨干。



精灵收的差不多后，回村整装。来到文鸟挡路处，与文鸟对话选第二项，还真见效，老老实实的让了路。众人一路来到森林深处，有个同学险些被魔物融合与我方为敌。不过还好他意志坚定，站到了正义一边，合力击溃魔物。众人得胜后，东行穿越集市来到一个部落。路上还碰到了失散的师匠。村东花园有只美精灵。注意此地应利用斜线移动穿过花丛，不要被美景迷了眼。经此北上。另一方面，另一队成员将一魔物打的半死。正好阿亚一行人也经过这里，碰到那只倒霉的魔物象条死鲫鱼似的趴在路上，同打落水狗#*%@&捡点经验值，虽说有点卑鄙(汗)。先打了再与之对话，选2、1，可从它嘴里逼出点情报，虽说古惑了点（大汗)。路上叫开挡道的文鸟，水池中有只兽精灵。阿亚一路北上走着走着，忽出一道强光，闪出一样挺眼熟的东东：这不是学校的拦巴士(烂？人家可是魔动力机车)。同学们都在车上，呵呵，大部队来了，可以随意换人了。并且可以穿越于各大世界之间。而且此时可以乘入巴士控制之横冲直撞了，大快人心啊！而控制巴士在地图上移动是不遇敌的，可安心过过瘾(梦美？)。

众人乘巴士继续北上，路上又碰到了师匠和其他同学。阿亚一路来到一个村庄，村中有只毒精灵。照例去找村长吧，村长家有只雷精灵。他告诉阿亚村北有个炎之山洞，并告知了一些关于“融合”的情报。一行人购齐装备，驾车北上，进到炎之山洞。这里要留神地上的炎浆，不过还好杀伤力不是很大。而此地的赤色蛙应多抓，乃好东西。众人一路拼杀，在洞窟深处发现了被胁持的巨人同学，此时师匠赶到施展光魔法将魔物一击必杀。而同时另一小队成员已率先进入了地图中部的铉山洞窟。阿亚回村看到刚获救的巨人同学站在一间屋子门口，这里必须要先把一人调回巴士，留出一个空缺让其加入队伍才行。然后众人杀进屋内，下到地下室。路上挡路的石头必须巧妙的将其踢开，斜线移动才能通过。洞





中还有只音精灵。原来这正是通往铉山洞窟的秘密通道。阿亚登录后杀入洞中。这里是本作的第二个难点。必须要先叫醒洞中睡觉的三个人才能通过两处有人把守的地方。其中有人把守的洞里还是一个睡觉的人，叫醒他以后那条有通往迷宫深处的路口守卫才会让开。一路干掉一个自称为XX三世的家伙，再宰了看门的恶龙。原来大家都已先到一步。而这里也有一个和度假海岸一样的旋涡，数人毅然先行。另两人则加入阿亚的队伍。

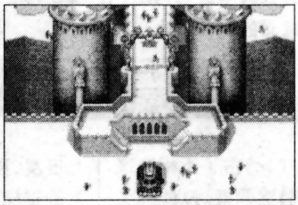
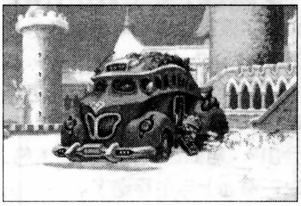
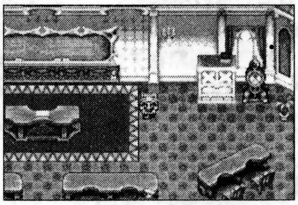
死之世界

阿亚小队也乘巴士穿越时空来到了死之世界。众人下车后南行，来到了一个罐子村。但这里似乎被某种力量诅咒了，空间极为混乱。要进某个屋子就必须找到相应的人对话，然后才能去到那。阿亚问了半天，云里雾里，好歹在和西边出口处的罐子对话后，进到了村长家，村长给了阿亚死之地图。而有意思的是，要出门也必须得先和门口的村长老婆打声招呼，否则死都出不来（什么跟什么啊)。出了村长家后又找了半天，和村中部那个红罐子对话，总算是得以生天了。阿亚一行人南下，来到进到一个巨大的罐子内。这里有大量的各色蛙可无限抓取，但也绝对是个让人抓狂的鬼地方。还好是不遇敌的，否则差点把机子砸了(笑)。又是瞎转了好久，才上到顶层将罐子怪砸了（还是砸了东西啊)，当然也可以选择放它一条生路，这无关大局。总算把空间混乱的诅咒给解除了。

回村，住店，购物。再往村东进发来到一巨人村落。这里村民家有只雷精灵，宿屋有光精灵。从村民处得知村西有个神殿。阿亚出村西行果然来到一座古埃及神殿。这里的敌人较强，应小心应付。而有些房间是必须持有与门上相应的精灵三只以上才能进入的，如果之前没有收集足够的精灵的话，残念。但这并不影响大局。这里的正门有两只罐子把守，给他恢复蛙，收是收，就是不让

过。此宫殿就是本作的第三个难点。此处玩足静寂式文字游戏，必须从老人处得到的零星话语中推敲答案。这两个罐子必须先给左边的青色蛙，再给右边的绿色蛙才能通行。进到里面又来了三个罐子，按顺序给中间的赤色蛙，左边的绿色蛙，右边的青色蛙。最后一道门的答案是：右边的青色蛙，中间的绿色蛙，左边的青色蛙。破解了最后的迷题后，剩下的就是与法老的一场恶斗了。

战后阿亚选第二项回村，到巨人村民处得到埃及宫殿西南部星尘空间的光之通行证。众人补充装备后，前往星尘空间。这里分别有兽、水、音、风精灵。而那些罐子要小心绕行，否则只要碰上一

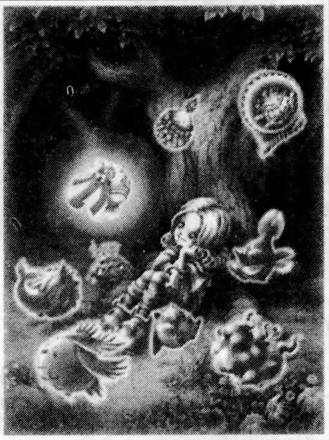





次就会把队中的一个队员送回巴士。而且敌人均非等闲之辈，步步为营（存档）为上。这里也是本作的第四个难点。进洞后走左边的通道，在一个老头旁边有个珊瑚状的东西，踢上一脚，即化为通往下一层的旋涡。记得第一层是有两个旋涡的。这里必须去到每一层，与星星对话。当搞定最后一颗星星的时候（它会告诉你还有几只未对话），忽然一个小丑从天而降。众人上前一交谈，小丑？人家可是暗之大精灵，给阿亚进入埃及宫殿南死之回廊的必须品。

一行人回村整装，挥师南下。来到了村人所说的死之回廊。但此地甚为夸张，大门都还是阴森森的骨架所做，而一进门：汗，昏，倒。比天堂还美。3区有只美精灵。但不一会儿，阿亚就体会到了死之回郎的“魅力”。原来这里是个无限循环的迷宫。但这里有遍地的青蛙，而且有的青蛙一接近就会有音乐响起，这引起了阿亚的注意。果然，阿亚依次在1区抓到音乐绿色蛙，在2区抓到音乐青色蛙，再回1区抓音乐赤色蛙。抓的时候应找准它行动的线路提前等它，追是没用的。终于破解了迷宫，进入到了真正的死亡地带：暗黑之地。众人一直往西北方深入，在2区发现了被魔物融合的同学，没办法只能动手。而从这里开始今后的BOSS几乎都是暗属性的，实力强大。千万要注意提防暗精灵的复数强击，善用我方精灵抵消之，否则必陷入困境。在经过一番苦战后，终于将魔物打出同学体外。但她也成了HP95、MP3的废人了（残念），只是拥有免费打发罐子的特技而已。建议将其换下，否则势必影响队伍实力。众人一路来到5区，总算发现了个救命的登录点。

先飞回村去补充一下装备。继续进发，一路来到失意之沼。在这鸟不下蛋鬼地方走了老半天，好歹在2区碰上个MD职人躺在那，与之对话可得到点情报，并旁边还有只风精灵。阿亚一行人一直经过四个区来到了最终的魔窟。先登录一下，飞回去补齐装备，并为最终的冒险做足准备。阿亚从洞口的老人处得知要见到魔王，就必须每人得到3个“黄泉之石”。队人有6个人，也就是要总共18个才行。可恶的是队中最具实力的MD05竟然“立入禁止”，只好换其他人选了。所以在之前如果没有培养至少一名强力替补的话，队伍战斗力将受损。而此地决非善地，同样也是本作的第五个难点。并随时都有全军覆没的可能，必须时刻存档。

首先刚进洞1区就有个老人会白送（学习雷锋）一个黄泉之石。而有个罐子可以用银币与之交换黄泉之石，只要你币够，可以无限换。没有那么多银币也不要纠缠，继续走。2区可用全部绿色蛙换得1个（仅限一次）。4区用全部赤色蛙换3个。5区还可以得到一个。通过3区来到6区，有火光处为入口，看仔细了。6区有两只文鸟档住了一只罐子，此时队中有鸟语专家才能叫开文鸟，换得4个。没有在队中也关系不大。8区有只刃精灵。9区再得到1个。注意罐子上边是可以走下去的，不要被背景养了眼。来到12区，用全部青色蛙换得2个，用3枚金币换1个，旁边还有只毒精灵。10区用银币换一个，这里同样也可以无限交易的，用全部黄色MP回复换得2个。至此应该收集到了足够的黄泉之石了。如果还不够，后面的11区、13区、14区（有只美精灵）都还有兑换点，只是交易条件不同罢了。这里还有一处易卡壳的地方是，14区有一条被钻地虫占据的狭窄通道。此时所携带的黄MP回复数量一定不能为99，必须击败钻地虫并将其化为道具收入，方可通过。



当18个黄泉之石入手时，也是该发动最终战之时了。阿亚一行人来到15区魔窟深处，与师匠等人成功会师。师匠为最终战部属交代了一番（存档先）。剩下的就是一场死斗了。BOSS融合了先头队伍的一名同学。不能使伤及人质，所以战术得安排妥当。其实BOSS的HP并不高，但BOSS身体各部分的属性均不同（应对号入座，善用相克属性）。且攻击力强大，AI极高，会根据我方的行动随时改变战术。75段以下免谈。浴血奋战终于将其屠于刀下，把人质救出。此时又出现了一个旋涡，阿亚步入其中，正归心似箭的盼望着见到久违的魔法学院呢。一睁眼，好象不太对劲似的，倒……还要打！？这才是真正的总BOSS，强的不像话。只有抱着必死的决心，砸机的狠心，金家番式的除恶杀心，挖BOSS的心下酒（笑）。等着胜利者的是穿版结局动画……



BROWNIE & BROWN 开发制作
NINTENDO 发行

本游戏类型官方定义为交流互动RPG

下车了，下车了。“电软魔法七日游”至此结束。如有任何问题请拨热线讯呼QQ:17984198。本次导游严俊为您服务。

导游/南昌 严俊 责编/巧克力



勇者斗恶龙Ⅳ

被引导者们

DQ(勇者斗恶龙)系列应该说是角色扮演类游戏的经典之作。从 FC 时代起，就培养起了一大批铁杆 DQ 迷，如果不是铁杆 DQ 迷，中国玩家(尤其是自 PS 时代起加入“游戏”一族的)对该系列一般不感兴趣，毕竟它的画面缺乏广告效果。但是，它确实拥有极其丰富的内涵，在 TVGAME 天国的日本深受欢迎，成为真正意义的国民游戏。

PS	厂商:ENIX	类型:RPG
	发售日:2001.11.22	售价:6800 日元

(接上期)

第五章　引导光明的人们

在安德鲁东方遥远的山谷中，有一个无名的小村庄。这里的人过着日出而作，日落而归的平怡生活，除了村中的人以外，几乎没有人知道这个小村庄的存在。

但是，一个可怕的阴影逐渐笼罩了在这里出身的勇者……

■ **山中的村庄**

从母亲那里拿到要交给父亲的便当，父亲在池子边上，把便当交给他。和父亲说完话，勇者就可以回家吃晚饭了(这里很少有人投宿的，为什么宿屋里会出现穿着古怪的人?)。回到家后会发生事件，村子被怪物袭击，勇者被带到一间隐蔽的小屋里，并且得到道具袋和怪物图鉴。腥风血雨过后，村子已经被彻底毁掉了。探访村子南面民家的人，得知在这里的南方还有一座城布兰卡城(**ブランカ**城)。勇者二话不说，就向南方的布兰卡城出发了。

■ **布兰卡城(ブランカ城)**

勇者在这里了解到一些情报，整理一下装备，然后练上几级，之后就可以向西南方通往安德鲁的洞窟进发了(这就是第三章杜鲁尼哥投资打通的洞窟)。通过这里来到安德鲁城。

■ **安德鲁城下町(エンドール城下町)**

在这里首先遇见了占卜师米妮娅，在给勇者占过卜后，加入了队伍。然后在米妮娅的陪同下，到底下赌场找到舞蹈家玛妮娅，她也加入了队伍。二姐妹加入后，整理一下身上的装备，并且在这里狂购一番。杜鲁尼哥的店就在这里，竟然成为了银行，连利息都没有，等他加入后有他好看的。

■ **布兰卡城下町(ブランカ城下町)**

回到这里稍作休整，就该向东方的沙漠出发了。

■ **沙漠的宿屋**

沙漠入口的宿屋门口有辆马车，但马车的主人霍夫曼(**ホフマン**)由于不相信其他人，所以不肯将马车借给勇者。从他的父亲，也就是宿屋的老板口中得知了霍夫曼不相信其他人的原因，跟东方的洞窟有关，所以勇者们马上向东方的洞窟进发了(从这里一直向东，绕过河就到了)。

■ **东方的洞窟**

此处的敌人比较强，最好先练练级。在洞里的某个地方会触动机关，勇者和二姐妹会被分开。勇者一个人向里前进，途中会遇见化身为二姐妹的敌人，打倒它们后会掉到地下 3 层，再次与魔物交战。等到第三次遇见二姐妹的时候，经过慎重的交谈(选“**いいえ**”)，确定这是真正的二姐妹。进入里面的房间，用体术撞开石壁，从地图上的死角进入里面的建筑物，从宝箱中得到信任之心。将信任之心交给霍夫曼，终于得到了他的信任。之后霍夫曼加入了队伍，并将马车借给了勇者。

■ **啊呐依鲁町(アネイルの町)**

在沙漠的南方(略东一点)，有名的温泉之镇啊呐依鲁就座落在这里。这里的人们正在祭祀英雄利巴斯特(**リバスト**)的铠甲。晚上在町中坟墓附近和利巴斯特的幽灵对话，得知他的铠甲名叫天空之铠，早就被偷走了，现在的只是仿造品。还有情报说有一个叫杜鲁尼哥的人去了南方的科南彼利(**コナンベリー**)。

■ **科南彼利町(コナンベリーの町)**

在这里得知东面的灯塔被怪物占据了，船无法出航，那个叫杜鲁尼哥的人一个人去了灯塔。该死的杜鲁尼哥，叫你卖东西那么贵，我非休息会儿! 待整备完善后，勇者也向东方的灯塔出发了(沿着东方的海岸线走，就可以到达灯塔了)。

■ **大灯塔**

灯塔的 1 层遇见了杜鲁尼哥(先选“**はい**”，再选“**いいえ**”)，杜鲁尼哥将拯救灯塔的任务交给了勇者，然后自己先回科南彼利町了，真是该死的杜鲁尼哥。勇者一路向上进发，在 4 层得到神圣的火种，然后从右上的楼梯可以到达第五层。在第五层，看到圣灯已经点燃了黑暗之火，之后就开始打这里的 BOSS(灯台**タイガー**,HP230)。战胜后，用神圣的火种再次点燃圣灯，灯塔又恢复了光明。回到科南彼利町的港口门口，杜鲁尼哥会加入，随即也就有了自己的船，勇者们可以在海面上自由移动了。

如果想要强一点的武器，可以沿着海岸线逆流而上，到达(**ロザリーヒル**)，但这周围的敌人很强。当然还可以去其他的地方，就是有被强敌全灭的可能性，一定要加以小心啊! 一切准备就绪，下一目标，就是到南方大陆，找到公主阿利娜……

■ **米拖司町(ミントスの町)**

一进町，霍夫曼就离开了队伍(FC 版是阿利娜加入以后他才离开的)。马车也就这样归勇者们使用了。从**ヒルタン**老人的手中得到了世界地图。在宿屋的 2 楼会遇到克利夫多和普兰(第二章阿利娜的同伴)，为了治好克利夫多的病，普兰会加入队伍。为了追阿利娜，勇者向东南的索雷特(**ソレッタ**)进发了(途中的祠里有“小徽章”。位置在建筑物的外侧，在正中间的断裂处)。



■ **索雷特国(ソレッタの国)**

在这里得知帕傣吉亚(**パデキア**)已经不在这里生长了。从在田地里的国王口中得知南方的洞窟内有帕傣吉亚的种子，之后勇者们马上前往洞窟。

■ **帕傣吉亚的洞窟(パデキアの洞窟)**

阿利娜也到了这里，并且撞开了门。路上一踩上箭形符号，就会直接顺着箭头到达终点，一定要考虑好了再乘。在这里的敌人特别强，尤其是要注意"地狱的铠甲"的奋力一击。在地下3层取得帕傣吉亚的种子，赶紧回索雷特将种子交给国王。

■ 索雷特国(ソレッタの国)

帕傣吉亚的种子在这里很快成长了起来(太快了)，得到了帕傣吉亚的根(**パデキアの根っこ**)。拿着它回到米拖司的克利夫多处那里。

■ 米拖司町(ミントスの町)

让克利夫多吃下了帕傣吉亚的根，治好了他的病。阿利娜与克利夫多也成为伙伴。与此同时，从住宿的诗人口中得知莱安是冲着金格利奥去了。马上追他，坐船向西而行。

■ 金格利奥城(キングレオ城)

在金格利奥城，发现那只想变成人的史莱姆已经变成了人(?)。从他口中得知莱安在里面，但这里的门都需要魔法的钥匙才能打开。为了得到魔法的钥匙，勇者一行人向玛妮娅的老家考密斯村进发了。

■ 考密斯村(コーミズの村)

在玛妮娅的家里的地下室和这里的史莱姆对话，得知西面的洞窟里有埃德高的秘密研究所，在这里有魔法的钥匙。如果现在回孟巴巴拉的话，会看到艺人帕诺(**パノン**)，晚上还会有他的滑稽表演，如果玛妮娅的跳舞的衣服还在的话……

■ 考密斯西的洞窟(コーミズ西の洞窟)

马车竟然也能进来，遇敌率和在地图上一样。从底下一层那个人口中得知某个宝箱有机关。到当初奥林附近的那个宝箱那里，再次调查宝箱，会发现隐藏的机关。按动机关，隐藏的楼梯出现了，魔法的钥匙就在下面的秘密研究所里。

■ 金格利奥(キングレオ城)

还记得当初这里的那个暗门吗？暗门门口发现了莱安，他打倒了身边的士兵，和勇者进入了暗门。莱安挡住后面的士兵，和金格利奥(HP950)战斗的任务就交给了勇者。打倒金格利奥后，莱安加入了队伍。事后，大臣告诉勇者真正的巴鲁扎克在萨多哈姆城，以及沙漠的绿洲的情报。

到哈巴利亚西面的礼拜堂，又会得到新的情报。这里有两条路到萨多哈姆，一是从哈巴利亚走，另一种是从安德鲁走。从哈巴利亚走的话，途中要经过安德鲁城和海边的村庄。既然有了魔法的钥匙，还是先去安德鲁城转转吧。

■ 安德鲁城(エンドール城)

安德鲁城通往斗技场的路上，有一扇要用魔法的钥匙打开的门，通过这里秘密的进入防具店，得到里面的宝物。另外，夜里潜入国王的卧室还可以找到几个宝物。

■ 海边的村庄

开船西行，到了海边的村庄。在这里听到金属怪之剑、干枯之石、时间沙漏的传闻。其实，在这里就能得到干枯之石。晚上进入这里，正好赶上涨潮，有一块好像还是沙地，一定有蹊跷。等白天落潮以后调查那快沙地，得到了干枯之石。

■ 芙雷诺尔町(フレイールの町)

在宿屋的2楼遇见了大难不死的奥林，真是庆幸啊。和町里的那个守墓人对话能得到黄金腕轮的情报。

■ 塔班村(テンペの村)

这里和原来没什么变化，但是调查井会遇见敌人。

■ 萨兰町(サランの町)

使用魔法的钥匙从最上面建筑物右侧的门进去，有一间武器店，里面有不少好武器。在村里得知萨多哈姆城里全是妖怪，赶紧整理一下，马上赶过去。

■ 萨多哈姆城(サントハイム城)

巴鲁扎克(HP500)现在变成了这里王，勇者一定要为民除害。巴鲁扎克是2回攻击，所以也比较难对付。击倒巴鲁扎克后，在1层拿走所有的宝箱，宝箱周围有陷阱，随时会减血，这里可以得到玛格玛的杖和笛子(一定要拿，不然以后会后悔的)。



解决完这里的事情后，就该向斯唐夏拉(**スタンシアラ**)出发了。斯唐夏拉位于地图左上方的岛上。在此之前，先去一趟沙漠的绿洲，只有霍夫曼在这里，从此这里将变为移民之町。移民基本是从各个城镇的宿屋和教会寻找的，也有例外的。收集移民可以扩大移民之町。当移民到达一定程度以后，会发生起名字事件，霍夫曼会先给几个名字，不同意的话，就得自己起名字了。

■ 斯唐夏拉城(スタンシアラ城)

这是一座水上都市，在这里移动都需要船。城里的国王拥有天空之兜，但是要让国王高兴，说一些赞美国王的话才可以。在这里得知天空之盾在巴特兰多城，但眼前还是先得到天空之兜。勇者经过几经周折，还是没能让国王高兴，看来只有找孟巴巴拉的艺人帕诺来试试了。

■ 孟巴巴拉町(モンバーバラの町)

和帕诺对话，他同意帮助勇者。帕诺加入后，再回斯唐夏拉去。

■ 斯唐夏拉城(スタンシアラ城)

把帕诺排在队伍前面和国王说话，事件后，国王将天空之兜送给了勇者。走出去以后，帕诺离开了队伍。下一目标就是天空之盾，向巴特兰多去吧。巴特兰多就是莱安出发的地方，应该认识吧。

■ 依鲁姆村(イムルの村)

在依鲁姆村周围出现了许多强力的敌人，还是小心一点。勇者在这里的宿屋投宿时，做了一个奇怪的梦。除此外没有别的特殊事件。

■ 巴特兰多城(バトランド城)

与国王对话后，得知天空之盾已经转让给东面的加登布鲁克(**ガーデンブルク**)，又从大臣处得知，围绕加登布鲁克的岩山，不使用玛格玛之杖是无法消融的。

玛格玛之杖在萨多哈姆城1层的宝箱内，如果忘了取要回去拿一下。再提醒一下，那个笛子如果也没拿的话，现在也顺便拿一下，因为马上就要用上了。加登布鲁克位于巴特兰多城东面，越过山脉的位置。在城的周围的岩山中，只有一处很特别，在那里使用玛格玛之杖就会开出一条路。用后不要忘记拿回玛格玛之杖。

■ 加登布鲁克城(ガーデンブルク城)

这里只有白天才可以进去。先直接去晋见女王，但是被冷淡地赶了出来。没有办法，只好在城内先探索一下。1层有隐藏楼梯，位置在上2层的楼梯的后面，可以从左右绕入。里面可以得到炎之爪，除了攻击力高以外，还可以作为道具使用发挥效果。1层右侧的小屋内有一男子在翻柜子，见到勇者叫他也照做，之后就逃之溜溜了。勇者照他说的调查了柜子，但什么也没有发现，但出了门以后就……

被关进监狱后不久，就被带到女王面前。这里为了证明清白，要先留下一个伙伴作人质。最初是随机选定人质的人选，但是与牢房的女兵对话后可以改变人质，建议把战斗中作用不大的杜鲁尼哥留下。此外，不同的角色成为人质，都可以隔着牢房与之对话，然后再与队伍中的同伴会话，对话内容也会有不同种类(比如让阿利娜入狱，再与克利夫多对话等……)。

从城外(出了城墙的右端)的男子处得知，那个可恶的男人向南逃去了。勇者紧跟着追到东南的洞窟(加登布鲁克周围会出现金属怪，在这里练级很不错)。

■ 加登布鲁克南的洞窟

这里马车不能进入，经深思熟虑后选

出队员。洞窟的构造稍有些复杂(但比 FC 版好认),注意不要迷路。此外这里有一些敌人会 2 次攻击,一定要谨慎作战。

真正的犯人,盗贼巴格达(**バコタ** HP1000)就在地下 3 层。与之对话后会逃走,但入口处已作了防范,在此对话就进入战斗。他的攻击力一般,但极敏捷,还会使用魔法,也算是个强敌。先提高自己的防御力,然后封住他的魔法,应该就没什么难的了。之后,巴格达被随后跟来的加登布鲁克城士兵带走了。马上回到加登布鲁克城洗冤吧。

■ **加登布鲁克城(ガーデンブルク城)**

再次见到女王,洗清了勇者冤屈,随后得到了最后的钥匙,这把钥匙可以打开包括牢房在内的所有的门。去牢房放出同伴,拿到天空之盾,然后向罗萨丽山丘(**ロザリーヒル**)进发。

去罗萨丽山丘,可以从科南贝里(**コナンベリー**)沿海岸东行过河,也可以从加登布鲁克顺时针从河上进入。这里我们以后一条路为参照,沿海岸东行,可以看到面对大海的洞窟和祠。

■ **小徽章王城(小さなメダルの王の城)**

到这里见到国王,可以用至此收集到的小徽章来交换强力宝物。在住宿的战士处得知,上面的洞窟里藏有"天空の徽"。那就去洞窟看一下吧。

■ **海鸣之祠**

这里没有魔法的钥匙是无法进入的。在洞窟中靠船来移动,逆时针行驶就能找到正确的路。此处的敌人也比较强,注意回复。最终,在地下 1 层找到了天空之铠。从小徽章国王的城西南面的河川向下,就可以前往罗萨丽山丘。

■ **罗萨丽山丘之村(ロザリーヒルの村)**

这里卖的武器很好,不妨更换一下。在这里看见在依姆鲁村勇者梦中的塔。像梦中一样,在门口石板上使用笛子,之后出现了隐藏的楼梯,进到塔的内部。塔中是 BOSS 皮萨罗骑士(**ピサロナイト**,HP1200)。他的攻击力很高,会召唤杂兵助阵。(他是 FC 版中的强敌,在 PS 版却不是很强。)最好带攻击力高的人,因为寂静的玉在他手上,魔法心型的人比较吃亏。打倒他后又得到了寂静的玉。里面是罗萨丽(**ロザリー**)和史莱姆,从史莱姆口中得知王室的坟墓的情报。罗萨丽山丘东边的湖附近有个洞窟,还是先向那里出发吧。



■ **瀑布的洞窟**

这里通往地下 1 层的道路被瀑布的水流淹没了。在这里使用干枯之石(在海边的村庄的得到的),急流就会被开出一条道路来。从这里进去,里面的宝箱得到了时间沙漏。再继续向里走,最后的门要有最后的钥匙才能打开,里面得到最强的剑,史莱姆怪之剑。

■ **王室的坟墓**

在安德鲁的西南找到了王室的坟墓,这里的地图不算复杂,在最后得到了变化之杖,可以在一定时间随机变化外表。下一目标,就是米拖司南方的大陆利巴萨德(**リバーサイド**),大陆的入口是河川,画面一切换就进入了利巴萨德村(**リバーサイドの村**)。

■ **利巴萨德村(リバーサイドの村)**

在这里,听到有关气的话题,还听说附近有一座大石像。准备好后,就该向南方的魔神像出发了。千万别忘了变化之杖。

■ **魔神像**

魔神像里的敌人会使用魔法的比较多,多使用寂静的玉封住敌人的魔法。从 5 层头的部分的左边的眼跳到手上(左边其实是右眼,从右边跳出来是宝箱),然后再进 3 层的另一边。一路到 6 层,开动里面的开关,魔神像开始动了起来,然后勇者从耳朵处跳出来,向东面的城走去。

■ **死者宫殿(デスパレス)**

如果以人的姿态和这里的魔物对话的话,会立即进入战斗,使用变化之杖也变成魔物,然后就可以收集情报了。从牢房右下的密道到城外见到商人打扮的人,他会教给勇者怎么使用变化之杖。

2 层会议室正准备开会,变成魔物和这里的所有魔物对话,之后坐在后面有两个空位子的那一排。稍微等一会,狄司皮萨罗会出现,宣布地狱的帝王将在亚台姆特矿山出现,叫大家速去迎接。城里有不少好宝物,并且有些比较隐蔽,不妨搜寻一番,多转转视角应该可以找到玄机。

■ **亚台姆特町(アッテムトの町)**

这里的状况比原来更差了,教会到是昼夜开放的了。

■ **亚台姆特矿山(アッテムト矿山)**

这里将面对地狱的帝王,所以一定要选好队员。矿山内部前一段还和第 4 章的一样,到地下 3 层出现了新的道路,敌人也发生了变化,以攻击力高的为主。为了最后的战斗,还是在这里节省一点魔法值吧。地下 5 层通往了一个新的地方。

■ **艾丝塔克神殿(エスターク神殿)**

神殿前的小建筑物是回复点,在这里回复一下。神殿 1 层里面的宝箱有火焰(应该是魔物吧)挡路,打倒 BOSS 后就可以拿这个宝箱了,所以现在先不要管它。继续向里走,看见几个杂兵正在等待着地狱的帝王的复活,先解决掉它们。

回复一下 HP,之后就该和地狱的帝王艾丝塔克(**エスターク**,HP2700)决战了。他全体伤害的招数比较多,也是 2 回攻击,多注意回复。让勇者装备天空装备(天空之剑还未得到),受的伤害会小的多,用最厉害的魔法招呼,一会就可以搞定了。打倒艾丝塔克,狄司皮萨罗也赶到了,但已经来不及了,之后便追罗萨丽去了。

切记脱出时别忘了拿那个宝箱,里面得到气之壶,之后就可以到利巴萨德村的球屋造热气球了

■ **罗萨丽山丘之村(ロザリーヒルの村)**

还是照原来的办法进入到塔内,最上面就只剩下史莱姆了。听史莱姆说他们去了依姆鲁方向了。

■ **依姆鲁村(イムルの村)**

在宿屋里睡觉,和以前一样,又做了个奇怪的梦。(为什么勇者总在这里做梦呢?)

■ **利巴萨德村(リバーサイドの村)**

把气之壶交给气球屋的人,一宿过后,气球终于造好了,乘坐气球不会遇见敌人。然后就去找传说的宝藏,也就是地图上画 X 的地方。

■ **精灵部落(エルフの里)**

在世界树上听到求救的呼喊声。此时必须仅 3 人一起走,对于成员的选定要慎重。如果贸然 4 人一起上的话,呵呵……

■ **世界树的叶子**

在树叶上调查,得到世界树的叶子,但只能拿一枚。在 5F 会遇见天空人,露西雅(**ルーシア**),见队中只有三人,就会加入,否则她会一直缠着你。紧接着在右下方的叶上找到天空之剑(此时天空之剑还未解封)。攒齐全部天空装备后,乘气球去**リバーサイド**北面的孤岛。在岛上降落后画面就会切换。岛上的第一站就是东面的町。

■ **高得萨德町(ゴットサイドの町)**

在这里得到关于天空塔的情报,天空塔在高得萨德的西南。在去之前先去一下东面的角笛之祠。

■ **角笛之祠**

这里完全没有敌人，先下楼梯，一直走到最下层，在地下 3 层得到女神的腕轮。然后回到 1 层，乘自动梯去最下层，然后走回 1 层，掉到自动梯顶上，从 B1F 自动梯的顶上下来，来到下一层，有帕罗恩的角笛（**バロンの**角笛）。

■ **天空之塔**

只要攒有天空系列的物品就可以入塔了（FC 版必须装备上才能进入）。塔内的结构非常复杂，很容易迷路。乘坐圆形的自动梯一层一层向上升，千辛万苦到达最上层，乘云飞上去就是天空城了。

■ **天空城**

刚到这里，露西雅会离开队伍。与这里的龙神（**マスタードラゴン**）会面，勇者得到经验值 20000，同时帮勇者把天空之剑解封，攻击力大增。回去以前再找露西雅对话，她不会再加入队伍了，但是把一只小龙（**ドラン**）送给你成为伙伴。

与小恶魔形象的角色对话，可以得到世界树的露水。一次只能拥有一个，但是使用后还可以再得到（第一次对话时例外，即使原来有世界树的露水也能再得到一个）。准备完了后，就向敌人的根据地出发吧。在天空城右下方的云中藏有一个洞穴，从这里可以通往地面世界。

■ **暗之洞窟**

马车可以进来。通过长长的迷宫，来到像塔一样的场所。再通过这个迷宫，来到一个有两所并列的祠的地方。上面的祠就是出来的位置，下面的是希望之祠。另外，在塔最下层（出口前）周围，会出现金属怪、金属王等强敌。PS 版中，在距最下层 2 层的地方金属王等就极易出现，要小心。因为是坐马车进入（全员都有经验值），因此大力推荐在这里练级。

■ **希望之祠**

这里能完全恢复体力以及保存进度。要去死城（**デスキャッスル**）的话就必须解开四个结界，分别在地底的四方，各有 BOSS 守护着，破解的顺序则无所谓。

■ **左下结界的祠**



碰到人偶后就会被强行送到上一层，它的动作是己方动作的反动作，因此要左右移动，引其出现空隙。这里的 BOSS（**ギガデーモン**，HP1700）在最里面，要小心它的会心一击。战斗时勤回复的话应该不难。战斗后得到棍棒。

■ **右下结界的祠**

这里由龙（**アンドレアル**，HP450）守护，实际战斗中共有 3 只。使用全体攻击魔法 2 回合就搞定了。但要注意的是它们会叫来同伴，从而使战斗延长。战斗后得到龙盾（**ドラゴンシールド**）。

■ **左上结界的祠**

这里的 BOSS（**ヘルバトラー**，HP3300）实际是四个守护 BOSS 中最强的一个。它是 2 回攻击，运气不好的话，勇者就只能忙于回复了。战斗后能够得到奇迹之剑。

■ **右上结界的祠**

上到顶层发现了恶魔曾侣（**エビルプリースト**，HP1600），它是一切事的元凶。它会 2 次攻击，战斗时还会叫出 3 个帮手，但面对勇者也就无用武之地了。破解了 4 个祠的结界就可以去死城了。

■ **死城（デスキャッスル）**

进入后最初的房间内的偶像是土偶战士，接触后就进入战斗。在这里一定要取得贤者之石，位置在乘第 1 次自动梯的位置，穿过自动梯，然后从楼梯的顶上过去到自动梯的天井。途中有 1 排石造建筑物，其中有一个可以推动（仔细看是因为建筑后开着一个洞穴），那里就是贤者之石的所在。第 2 个自动梯也一样处理，乘坐其降下后，通过天井进去。通过宫殿，来到山麓。如在这里使用帕罗恩的角笛，可以叫出马车。

■ **山麓**

这里只是一条路，没两步就见到了狄司皮萨罗。把体力回复一下来到王座前，就进入最后的战斗了。狄司皮萨罗每受到一定伤害就会进化一点，总共进化 7 次。烈焰、高热气等多重攻击非常强烈。当进化到最终形态时，音乐也随之变化了。最终形态是游戏至此最凶恶的 BOSS（明显比 FC 版的强）。

7 次进化的状态如下

第 1 形态，HP2000，2 次攻击。

第 2 形态，HP1600，1 次攻击，由于失去了 1 只手臂，所以比较弱。

第 3 形态，HP1600，2 次攻击，由于失去了 2 只手臂，所以会一直使用魔法

第 4 形态，HP1800，1－2 次攻击，狄司皮萨罗已经开始进入了成体，但是行动顺序是固定的（瞑想→激しい炎→冻てつく波动→攻击→激しい炎→高热のガス），瞑想一回 HP 回复 500，所以要在 3 回合内能攻击狄司皮萨罗 500 以上的 HP。

第 5 形态，HP1600，手臂进化完成，不断的使用魔法，攻击力也高，所以要注意回复。

第 6 形态，HP1700，这次比较简单，狄司皮萨罗只会攻击和吐火。

第 7 形态，HP2100，2 次攻击，狄司皮萨罗已经进化到了最终形态，会使用最强的魔法招呼勇者，而且还会自然回复，不注意的话，1－2 回合就会被全灭。跟它只有打消耗战，每回合使用贤者之石，可以回复一定的 HP，再慢慢跟它磨，费尽千心万苦才能将狄司皮萨罗打倒。

打倒狄司皮萨罗后就是结局了。另外 PS 版有增加的第 6 章，如果不想覆盖在第 5 章的最终 BOSS 前储存的进度的话，就再另存一个进度吧。**（全文完） 文/鱼骨头**

其后的世界

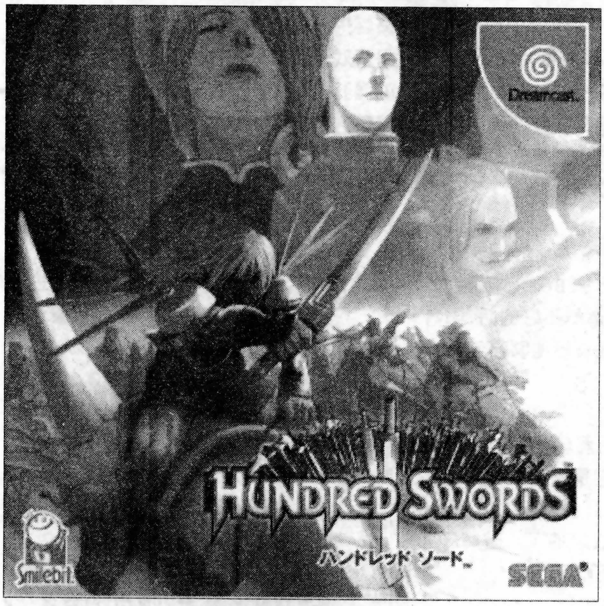
通关后，储存一下进度。在这个进度中，前往**ゴッドサイド**，会发现祭坛被开了一个大洞，中间是长长的迷宫。其实这个迷宫是由 DQ 系列历代的多个迷宫组合起来的，顺序我就不再介绍了，道路还算是单一，大家应该一看就知道了。通过了宿屋、教会、有精灵居住的地方等，好容易才走到一个像是终点的地方，这里有两个家伙（**エッグラ**，HP2800；**チキーラ**，HP3200）似乎在争论“先有鸡还是先有蛋”的问题。与之交谈后就会进入战斗（可以从里面的火山口回到原来的世界）打倒后，世界树的顶端开出了花朵。将其取下，送往**ロザリ**一长眠的地方**ロザリーヒル**，在坟墓前使用世界树的花，然后……

之后把**ロザリ**一带到皮萨罗的身边去，必须从天空之城开始重走一遍。到最后的山麓，**ロザリ**一劝说皮萨罗，本已变成妖人的皮萨罗竟然恢复了自我，加入了勇者的队伍。皮萨罗的能力很强，应该重用。那么，究竟谁才是这一系列事件的罪魁祸首呢？前往诸恶的根源的场所死者宫殿，在那里可以知道一切，那些以前已经被打倒的家伙们使用了进化的秘法。

还记得当初说的恶魔僧侣吗？就是他，他就是一切的罪魁祸首。皮萨罗在队里的话就会发生战斗，和真正的总 BOSS 对决。恶魔僧侣只有 4 个形态，但比狄司皮萨罗要难对付的多，这是真正的最终 BOSS 了，不要吝惜药品和魔法了，尽情的攻击吧！

再次通关就可以看到皮萨罗的结局了，只有这一点和原来不一样，其它的一点变化都没有。看完结局可以再存一次档，取档后又从打恶魔僧侣之前开始的，也就是说可无限的打恶魔僧侣。

哎，真不知道 ENIX 是怎么想的！……



HUNDRED SWORDS 百剑

DC上第一款即时战略游戏已经上市一年了，而这也是SEGA的网络游戏第二弹强作喔！打着即时战略的招牌，玩起来也是格外的有挑战性喔！虽然兵种不多，战场也不大，但是如果没掌握兵种特性，以及使用一些战术的话，要打赢也是跟登天一样难喔！

DC	厂商:SEGA	类型:战略模拟
	发售日:2001.2.15	售价:5800日元

基本兵种

全部的阵营都能使用，而且在兵舍强化前就能造出的兵种通称为“基本兵种”。而在战争初期会出现的，大概都是这类型兵种，因此对各兵种的相性一定要先摸个熟透来喔！而各个阵营有着自己比较拿手的“主力兵种”，只要善加活用便能破敌万千喔！

骑兵

移动速度快，就算爬斜坡，也不会降低多少速度的兵种。最适合作奇袭、快攻等战略。加上攻击力也不能常会被当作主力部队来使用。而且骑兵有着抗魔性，因此可说是专门攻打魔法师的部队。不过要小心步兵的攻击，步兵可是骑兵的天敌喔！由于速度够快，因此也常被运用资源以及处点的占领，只要善加运用骑兵的速度，相信战局对玩家会相当有利。而**ナルアヴァル**的主力兵种便是“龙骑兵”，玩家只要善加活用龙骑兵的速度跟破坏力，相信能够在战场上更加得意吧！

步兵

攻击力跟防御力都是所有兵种中最高的，加上对破坏建筑物相当得手，因此比较容易被当作杂工。移动速度相当迟缓，不适合作为快攻的助手。因此配置在本阵周围，让步兵一边防守敌人来袭，一边整修本阵附近的兵舍。相信这样可以让远征的部队不用在疲奔于本阵与战场之间了吧！而**マスカー**的主力兵种便是“装甲兵”。有着比一般步兵更为强大的防御力，可说是相当强力的辅助兵种喔！

魔道士

攻击有着魔法攻击判定，因此对物理防御力高的兵种有极大破坏力的魔道士，通常都负有着攻城战的使命。移动速度慢，攻击速度也慢，不过具有远程攻击的魔道士在后方辅助攻击会比较合用喔！面对魔道士的攻击，用一般的物理防御是没有效用的，因此拿来对付步兵或巨人兵是相当有效的战法。不过要小心魔法防御高的骑兵，那可是魔道士的天敌喔！魔法王国**グラン**的主力兵种是“魔道师”，比一般魔道士有更强大的法力，一定要有效运用喔！

弓兵

弓兵是拥有最长攻击距离的兵种，不过攻击力相对的也是最低的兵种。但是只要有一定数量聚集在一起，也是能给予积沙成塔的攻击力喔！由于弓兵特长在于远程的攻击，因此对其他兵种并没有特别的攻击防御相性，距离远那便是弓兵的天下，距离近，那谁都是弓兵的天敌，这点一定要注意喔！最好是能利用地形，比如说悬崖等地来进行地形上差距的攻击对弓兵来说是相当普遍的战术喔！**ルプラストリエ**有着夸耀于世的“近卫弓兵”，善用弓兵战术给予敌人攻击，可以说是不败的战术喔！

综合以上说明，相信大家应该都能清楚了吧！步兵因为物理防御力以及攻击力都高的关系，能够胜过骑兵。而骑兵有着高强的魔法防御力，因此能轻易战胜魔道士。魔道士有着无视物理防御力的魔法攻击，对于攻击步兵又相当的拿手。弓兵则胜于三者，又弱于三者。以上便是基本兵种的介绍。

特殊兵种

龙弓骑兵

综合了骑兵以及弓兵能力的特殊兵种，只在有**ナルアヴァル**才能看到的龙弓骑兵能够快速的移动，以及弓兵特有的远程攻击距离来达成从后方偷袭敌兵又不被遭反击的强力战术。而能产生这种兵种的人就只有**ナルアヴァル**的**ネル**，若喜欢**ナルアヴァル**迅猛龙骑兵的玩家，就一定要善用龙弓骑兵的威力喔！

まやかし兵

特殊兵种**まやかし**兵拥有就算跟敌人已经接近到快打起来的程度，还是能够不被敌军发现的继续往目的地前进。也就是有“隐藏”的特殊能力，而这种兵种只有**マスカー**的**ダビドフ**能够制造。藉由**まやかし**兵的特殊隐藏能力，玩家可以偷偷摸近敌军本阵而不至被敌人发现，是一种在战场上有着鬼神般出没能力的可怕兵种。只要能善用，相信要歼灭敌军并非难事。

种子使者

在战场上唯一能让我军恢复的兵种，便是这种种子使者。能

进行这类兵种制造的只有**グラン**军的**アシュリー**、**ヴァリ**以及**エディット**这三姊妹。种子使者只能帮我方进行回复，没有任何战斗能力。因此遇到敌方的攻击，几乎只有往后方逃的份。不过在战场上能够救助伤兵的，也只有种子使者。在战争末期，靠着种子使者的回复力量，能够让军队资源更有效的活用在其他方面喔！

浮游骑兵

特殊兵种浮游骑兵，就如他的名称一样，是种能够漂浮于空中的特殊兵种。也因此类兵种能够无视于一些地形差异来达到给予敌人奇袭或者资源抢夺等等战术。而此类兵种的指挥官是**ルプラストリエ**的**ザーン**。浮游骑兵本身攻击力并不是很强大，因此大多数的人都会让浮游骑兵担任资源确保或者处点占据等等。不过有时候利用地形等因素，对敌人发动奇袭也是相当有用处的喔！

各国的特殊兵种都有其相当的战力足以影响整个战争，只要好好利用自己拥有的特殊兵种，便能够在战场上所向披靡喔！用龙弓骑兵的速度以及攻击距离来玩弄对手，用まやかし兵来让对手措手不及。用种子使者来节省我军资源，用浮游骑兵便能够给敌人一阵混乱喔！接下来便来介绍介绍上级兵种吧！

上级兵种

哥雷姆(ゴーレム)

哥雷姆拥有超高的攻击力以及防御力，说哥雷姆是步兵的强化兵种，我想一点都不为过吧！而且哥雷姆的攻击是攻击自身前方的大部分敌兵，可给予复数的敌兵同时的伤害。反面来说，由于机动性质低，加上体积过大的关系，造成哥雷姆并不利于做远距离的移动，或者在狭窄的地形中移动。或许可称得上是一种强力，但是弱点也多的兵种吧。加上哥雷姆对物理攻击有着强大的防御力，但是对魔法攻击就没办法应付，因此像魔道士以及炮兵这种种类的兵种，大概就是哥雷姆的天敌了吧。

炮兵

炮兵在游戏中，是拥有长距离的攻击范围以及给予着弹地点附近复数敌人攻击的兵种。攻击属性则跟魔道士一样是属于魔法攻击属性，因此对步兵以及哥雷姆等物理防御力高的兵种有着强大的破坏力。相对的对魔法防御力强的骑兵等等兵种，就显著的没有什么攻击力。而且有一点要十分注意，炮兵无法对接近自己的敌方作出攻击，因此只要一被包围，炮兵就会立刻无用武之地喔！因此对骑兵等移动迅速的兵种要十分注意，免得遭到敌方的包围而不自知喔。

综合

综合以上几点可以发现，哥雷姆的直接攻击是所有兵种中最强的，但是对魔法属性的攻击就相当的虚弱。而炮兵是间接攻击系中最强的，但是对接近战十分的贫弱。而且上级兵种体积是基本兵种的两倍，因此配置在将领之中要注意配置方式喔。哥雷姆以及炮兵是非常强力的武器，但是由于弱点也多，若不好好运用可是会马上就被击落的喔，因此使用上要十分的注意。

飞空艇

在数多的兵种当中，飞空艇可以说是最特殊的兵种之一。因此笔者特别将此兵种独立出来说明。第一，一般通常的士兵都会配置在将领之下，但是飞空艇并不属于任何部队，是种完全独立的兵种。第二，一个阵营只能有一台飞空艇，因此无法像其他兵种一般，一次制造数台飞空艇。第三，没有任何战斗力。飞空艇无法做任何攻击性的动作，因此只要被敌人围上会很快的就被敌人击毁。可是飞空艇有个能补满其缺陷的重要优势，那就是能够载运我方部队。飞空艇能够载运我方任何将领带的部队，之后就如其名般的飞在天上将部队载到任何地方去。就战术上，飞空艇有着





相当重要的战术地位。载运我方的任何部队到敌军本阵进行奇袭，或者载军队进行处点占领，资源抢夺等等战术，飞空艇都有不可或缺的地位喔！不过要小心别耗尽飞空艇的燃料喔，那样可是非常危险的喔！

飞空艇是可以保持单独移动的兵种，一国只能有一台飞空艇。而一个飞空艇只能搭乘一个部队。在广大的地图里头，飞空艇便能够相当活跃，善于利用飞空艇的玩家通常都会成为最后的胜利者。因此玩家最好都能熟悉使用飞空艇喔。

初级 Mission

任务名称：これも爱のカタチ

通关条件：时间内抓到敌军主将プリシラ

任务攻略：

限制的时间只有八分钟，加上**レンツ**的移动速度超慢…因此想要短期获胜，几乎是不可能的事情。一开始**プリシラ**就会往敌本阵跑，单以**レンツ**的速度要追上去是不可能的。在开始移动的时候，会面对一对工兵队，最好能够直接避过不要去迎击，不然光靠**レンツ**是打不赢的喔！直接沿着之前**プルリシラ**的路走会遇到两团的游骑兵。回收到骑兵系的兵源后，直接让骑兵往前冲去攻击**プリシラ**，这样就能够以很快的速度来解决这一个任务喔！

任务名称：ダビドフ一人旅

通关条件：把レンシ送到遗迹

任务攻略：

首要目的是先将飞空艇入手，由于**ダビドフ**自身有隐藏的能力，只要闪躲的好就不会轻易的被敌人发现。而为了能增加移动的速度以及避免**ダビドフ**去打敌人的情况发生，建议将**ダビドフ**的 AI 改成移动型。在飞空艇在敌主力军**ラーフ**的正前方，一旦接近飞空艇，让飞空艇现形的话，**ラーフ**队就会冲过来破坏飞空艇！因此飞空艇现形后要赶快让飞空艇飞远一点，不过飞太远可能会让**ダビドフ**死在那边…因此要小心兼顾两者。最后让飞空艇飞去载**レンシ**，再让**レンシ**小心的冲进遗迹内便能完成任务喔！

任务名称：苏る伤の记忆

通关条件：限制时间内打倒ダビドフ

任务攻略：

时间只有五分钟，可以说是相当的急促。因此要速战速决！由于**ダビドヒ**会隐藏自己，不过大多都在北方，加上**レソツ**会绕道过来攻打，因此我方只要绕另一边走以免跟**レソツ**打起来的话，

能够相当轻易的就达成任务喔！

任务名称：缘の波の向こうに

通关条件：守住本阵，将敌人歼灭

任务攻略：

将魔导士跟弓兵配置在一旁后，让骑兵以及步兵作为攻击主力。不过要先看好敌人兵种来加以击破是此关重点！

任务名称：卑怯じゃないのよ

通关条件：15分钟内歼灭敌军

任务攻略：

利用敌人无法越过的悬崖来攻击，是此关的要点。不论敌人在悬崖上或悬崖下，利用弓兵远程攻击的特点来给予敌人痛击吧！此关有个难点就是大**アープラス**所在的位置不是在悬崖地，可是若先攻击**ラーフ**的话，大**アープラス**会过来支援。玩家可以先试探性从下方攻击**ラーフ**本军后往回撤，这样大**アープラス**会走向**ラース**队，之后再从崖下射击便能解决此关任务喔！

任务名称：近代兵器の丘

通关条件：破坏敌军本阵

任务攻略：

敌人比较不会做主动攻击，而且生产速度十分缓慢，因此先将自己的军事巩固之后，再去攻打也不迟喔。要快速击倒敌人的话，就要仰赖飞空艇的机动性。载运我方军备前去敌人本阵附近的话，可以减少跟敌人的接触来攻击敌人本阵。如果想歼灭敌人的话，可以考虑先攻占下左右两边的高地，再慢慢将攻势推往中央。若直接往中央进攻的话，由于地势相当不利于攻方，有可能会被打的措手不及喔！若没采取速攻，那资源也是重点之一，初期能取得的资源就尽量取得。先将上级兵源造出来后，战况能比较受掌控吧。

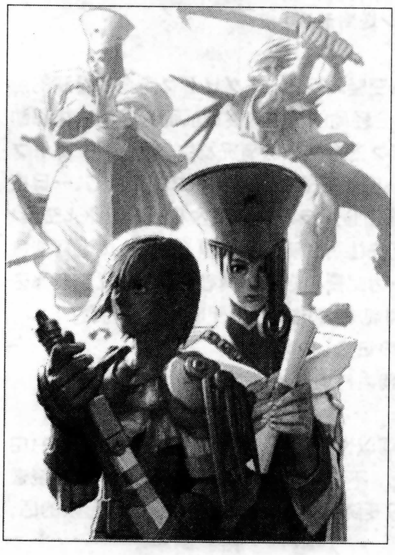
中级 Mission

任务名称：通して颚须公

通关条件：12分钟以内攻陷目标本阵

任务攻略：

若想由中央的路线来进行突破，会遭遇到敌人共两次的相挡，而且这两次分别由哥雷姆以及弓兵来阻扰，造成攻略路线十分艰辛。因此笔者推荐玩家由地图右方的通路来进行攻击。由地



图右下方的通路走后，让**ネル**率领龙弓骑兵来去引诱地图上方的敌人慢慢走出来。而此时**ラーフ**等龙骑兵先在地图右方的森林外侧待机，并且要注意**ネル**在诱敌的时候其他人千万不要出来干扰。让**ネル**将敌人引诱回本阵路上后，就可以逃掉。此时其他待机的龙骑兵便能趁隙由敌人上方往敌人本阵偷袭过去！而前来干扰的弓兵可以置之不理，专心在攻击敌方本阵上吧。



任务名称：苍き疾风

通关条件：击毁敌人本阵

任务攻略：

有一种蛮自暴自弃的打法，虽然不推荐，但是还是告诉大家。就是死守本阵后，等敌方资源耗尽就不会有新的兵力出现。之后在进行兵力储存，直接攻网敌人本阵，便能夺得胜机。不过会因此让分数落下许多，如果想取得高分的玩家还是不要使用这种方式来过关喔！想要展现出高速度的战略的话，首要条件便是快速的夺取附近的资源。有了资源之后，便能快速的聚集兵力。而面对敌人一波波的弓兵攻势也不必太过恐慌，只要安排一队龙骑兵守住本阵，便能挡下那些攻势喔！

任务名称：炮弹のアーチ

通关条件：攻下敌军本阵

任务攻略：

由于一开始进攻的2条路都有炮兵镇守着，所以贸然出击绝对是送死。在右下角有个没有炮兵镇守的资源，但是有**ゴレーム**守在路上，此时就必须利用**まやかし**兵由峡谷的路避开**ゴレーム**去抢，同时为了预防万一，在本阵旁要开始建造兵营。等到资源抢到后，必须于本阵生产兵力以防止敌人的攻击，理想是2~4支部队。等到有余力后，再派魔法兵灭掉往右边资源路上的**ゴレーム**，然后让一支骑兵队过去。接着，再以骑兵队为主加上1、2支部队，一起抢下右边山丘下的资源，并继续抢下右上方的资源。最后，只要养足兵力，等到敌方本阵的弓兵队出击后，再一拥而上将敌人本阵打下就行了。

任务名称：魔女狩り

通关条件：击破敌军本阵

任务攻略：

在敌兵的骑兵攻过来之前，要找到能够以兵力之差作为胜负的场所。否则将会落至被敌兵包围，而无力反击的绝地喔！而此战场中左右战局的种子使者将是我方唯一的助力，最好在部队移动的时候，将种子使者放置在我方军队的中央部分，并将该部队的AI改为“味方**の**命**を**救**え**”。这样能使种子使者专注于回复我方军队。在地图上方有着大量的流散部队，在一边往前推进，一边注意后方的敌袭后，最好能尽早跟流散部队集合。只要有了这样庞大的部队，在对付敌军本阵前的步兵将不会有任何的困难。此关要注意的是与骑兵交战前，要在种子使者的回复范围内，不然会造成兵力无谓的耗损。加上骑兵对魔道师有特别的攻击效应，因此就算拥有庞大的魔道师军团，也很有可能败在一个骑兵队之下喔！

任务名称：小细工の达人

通关条件：击毁敌军所有兵舍

任务攻略：

引诱敌人互相攻击是此关重点,这样不但能够减少我方兵力损耗,还能以较短时间来突破此关得到高评价。在地图上方有着炮兵围守,先引诱炮兵攻击附近的**グラン**军兵营后,趁机攻击炮兵后方的兵营。将炮兵围守的兵营都摧毁掉后,再去引诱地图下的步兵往中央高原的魔道师的方向走。在其两军厮杀的时候,偷偷攻击原本由步兵围守的兵营。清理完下方兵营之后,再将中央的魔道师引诱至上方,让他们跟炮兵打起来。如此便能坐收渔翁之利,借机攻击中央的**グラン**军兵营。

任务名称:敌王女を守护せよ

通关条件:敌本阵破坏

任务攻略:

由于少女王的防御十分薄弱,因此最好能在短时间之内将我军送至少女王本阵附近。所以在生产上最好能先将飞空艇生产出来,以方便部队的运送调度。而飞空艇的制造会花费相当的资源。此时最好能利用**リーサ**的浮游骑兵来掠夺几个主要资源地。当飞空艇造完后,立刻生产一队步兵。让飞空艇运送步兵到**グラン**军占据地旁的桥外,此时要特别注意跟**グラン**军的距离,以免**マスカ**一都还没打过来,自军却跟**グラン**军打了起来喔!派了一队步兵在桥外驻守后,便生产一些骑兵吧!骑兵生产完后一样运送到桥外,此时再让原本在四处收集资源的浮游骑兵跟我方骑兵会合。等骑兵大军会合后再一口气拿下位于中央的**マスカ**一军本阵吧!

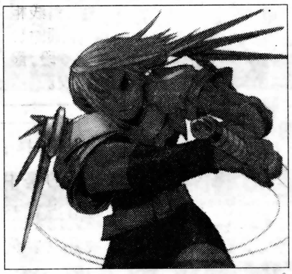
上级 Mission

任务名称:波状攻击突破

通关条件:击破敌本阵

任务攻略:

此关重点在于快速生产,以及快速的压制敌军据点!先将我军本阵北方的资源据点给占据下来后,努力生产步兵以及魔道师部队。步兵部队前去驻守本阵东南方的资源据点,魔道师部队则先将本阵南方的敌步兵部队给一一解决。而本阵西方的资源据点可以先不要去理会,因为其上方有着敌军的炮兵驻守,要抢之前也先用骑兵队去摧毁炮兵后再抢,以免造成不必要的损失。只要





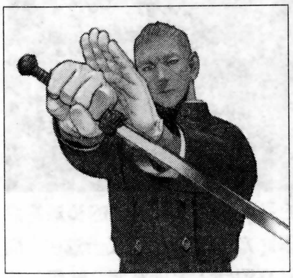
固守本阵后,并将资源采收率提高到不会断绝的程度,便可以开始聚集兵力准备反攻喔!此外提供一个小战术,利用**まやかし**兵的隐藏能力,可以在地形边缘走动而不被敌兵发觉,运气好的话用此战术便能慢慢地摸向敌人本阵喔!

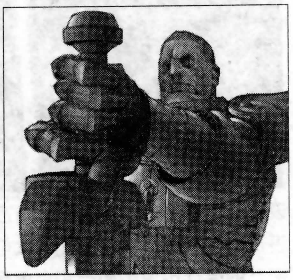
任务名称:炮击の岚

通关条件:破坏敌军本阵

任务攻略:

一开始先以骑兵的生产为主,并且固定在本阵东方的山道中以便阻止敌军炮兵由山道袭击我方的资源占据地。之后稳固本阵兵力后,再依序攻下地图上由几个弱小部队所住守的资源据点。一边攻占资源据点,一边聚集我军兵力,切勿以不成气候的军队攻向敌人本阵,因为敌军本阵有着相当阵容的军势,若掉以轻心





会造成无可弥补的损伤喔!在攻略敌军本阵的时候,须注意部队特性来各个加以击破。而位于敌本阵西方的高原处有一个炮兵部队,最好先让骑兵队前去解决。如此便能减少我军在攻击敌军本阵时的无谓损伤喔。

任务名称:动机は皆よこま

通关条件:———

任务攻略:

此关要拿高分的重点在于时间损耗少,以及兵力损耗少。因此在AI上最好能使用"命を无驮にするな",并配合兵营来回复士兵的伤害,如此便能减少兵力的损伤。而在前去魔女大牢前的上升坡道,有着三个宝箱。其中一个宝箱有着能给予部队一定时间内无敌的奖赏,只要有开对宝箱,对战局能够有一定深远的影响喔。而在坡道上也要注意,不要让一旁的弓兵队前去攻击**アシュリー**。因为**アシュリー**本身无法作出反击,加上被关在牢内无法动弹…因此只要被弓兵盯上,就绝对难逃一死!救出**アシュリー**来帮忙回复一边打倒路上的敌人。尽量避免让**アシュリー**跟**フェオファン**加入战局,利用小兵来阻挡敌军后,加紧脚步前去目标地吧!

任务名称:二人の女将

通关条件:击破敌军所有本阵

任务攻略:

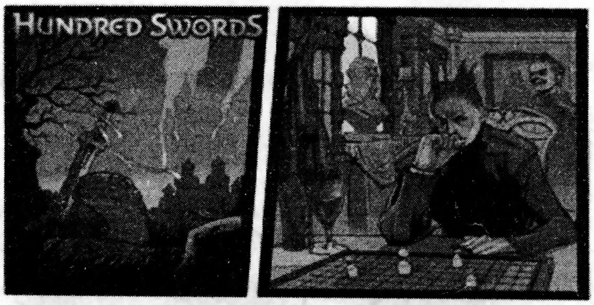
要注意的是,在**アシュリー**那一面的军队是无法产生主将的,因此要小心别让那边的军队主将阵亡喔!此关难度相当高,一方面要固守本阵一方面又得注意**ファルス**与**アシュリー**两人的安危…加上敌军常用骑兵以及哥雷姆来进行袭击,若在资源据点夺取上没有拿好时机的话,会很容易的就在防御敌军攻击的时候,造成资源不足的现象喔!**マスカ**一军会聚集骑兵队攻向我军本阵,因此要派一队兵源充足的步兵队死守南方敌军进攻的通道。而确定能固守本阵后再生产骑兵部队,将本阵西方的炮兵以及骑兵部队处理掉。这样能够夺取到大量资源让我军不至弹尽枪绝喔!而在进行这些步骤的时候,也要让北方的**アシュリー**军队进行彻底的防守。先生产一队步兵队固守东方通路,因为敌人会先派遣一队骑兵过来攻击。等击退来犯的骑兵队后,立刻生产魔道师军!以应付之后将会来犯的哥雷姆兵团!前期以固守以及资源掠夺为中心,等兵力聚集后注意兵种特性相信可以轻易击破敌人本阵大军喔!

任务名称:死に至る大地

通关条件:在难民进入难民营之前,将难民全部歼灭

任务攻略:

先用位于北方的我方步兵以及骑兵攻击两边敌军之后,拿下



该处的资源据点。再让位于南方的弓兵将领拿下附近的资源据点后开始生产弓兵。由于无法让位于北方的军队往下攻击难民，而南方的弓兵也只能用远距离射程从高源向下攻击难民。难民一旦遭到攻击（有时候也会忽然的自己动了起来）便会往位于东方的难民营走。因此在攻击前记得一定要先将所有弓兵都配置在攻击线上。在这关中只要有小小的漏洞便会造成任务失败，因此得非常小心注意喔！

任务名称：和平交涉妨害

通关条件：杀掉敌方主将ラーフ

任务攻略：

一开始先以步兵的生产为主力，因为位于东方的**ナルアヴァル**军会一直派遣龙骑兵队来骚扰！一边固守本阵一边让浮游骑兵夺下中央以及本阵附近的两个资源占据地，以免资源断绝的情况发生！在累积一定兵力后生产魔道师兵来固定西方的桥路，这样才能安心的往东方的**ナルアヴァル**阵营攻去。提供一个比较快但是不容易的战术。由于**ラーフ**在游戏的中前期时便会走到北方**マスカー**本阵内，因此最好能让浮游骑兵待在中央资源据点处，等**ラーフ**开始移动后便开始往他通路上等，集中攻击**ラーフ**便能通过此关。不过要注意的是在中央资源据点的北方高台上，有着炮兵以及**まやかし**兵存在。若不先处理的话，此战术便无法使用。而光靠浮游骑兵要对付**まやかし**兵会有点吃力，因此成功率较低，比较适合上级玩家使用。若要按部就班来打，最好能先攻下东方**ナルアヴァル**的营地。这样能避免**ナルアヴァル**军一直派遣龙骑兵来骚扰，便可专心囤积兵力来攻打北方的**マスカー**。在攻打北方**マスカー**军的同时，原本位于西方不动的**ナルアヴァル**军便会向我方本阵走。因此本阵最好能留一队步兵跟魔道师兵来固守，这样便能挡住对方步兵与骑兵的来犯喔！而攻打**マスカー**的时候，最好能以哥雷姆前，炮兵后的阵势来打。哥雷姆部队专心于追击**ラーフ**，而炮兵则负责击退前来攻击哥雷姆部队的敌兵。如此相信能较轻易的攻破此关吧！



作者/小零

责编/宇部

电玩新势力
玩家总动员令

为了丰富《电玩新势力》的栏目内容加强与读者之间的交流。北京地区的读者如果某个游戏玩的特别好，可以拨打《电新》热线电话64472187，我们将安排读者到编辑部进行现场录制。另外对某些带有 REPLAY 模式（如梦游美国、零式枪手 2、VR4 等）的游戏，我们还征集玩家的记录卡。凡被《电玩新势力》采用的记录或现场演示影像，将给予奖励。

请有兴趣有实力的玩家千万不要错过向全国玩家展示自己才能的机会。

喜讯 《电玩新势力》第一、二期现有少量库存，每本 6.80 元，欢迎广大读者邮购。

邮购地址：北京 6129 信箱发行部　邮编：100061

联系电话：（010）64472177

北京凯华 **酷隆维修中心** 销售游戏机

我们是真正的专业次世代维修中心！五年老店品质保证！

只收换件钱，不收手工费！价格便宜！原厂原装配件！

酷隆：全国首家 PS2 专业维修中心隆重成立！

维修范围：加 PS2 完美直读，维修 PS2 光头，底板（10000、15000、18000、30000、35000、35001、35006 型光头）均现货，可更换主板、电源板、光驱芯片、无图像、死机、定板、挑盘、拆直读。免费清洗主机！

酷隆：全国首家 XBOX 主机专业维修中心隆重成立！

维修范围：改美日版芯片，维修 XBOX 光头／底版，电源版光驱无所不能。无图像、死机、定板、挑盘。免费清洗主机！

酷隆：全国首家 NGC、GBA 主机专业维修中心隆重成立！

维修范围：无图像、无声音、死机、定板、清洗主机、维修电源板、维修底板，免费清洗主机！

欢迎寄机维修！寄机维修免邮费！

维修主机一律用原厂原件，质量保证！

成功率百分之百！

好消息：本店维修部刚从日本进口的次世代游戏机检测维修设备，提高维修实力和质量。

维修机种：PS、PS Ⅱ、DC、GB、GBA 机维修。

凡来本连琐店维修主机者均报销车费 20 元（购主机者）

PS（1、5、7、9 型）系列原装光头、底板均有现货。

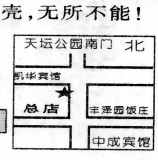
维修范围：维修游戏机、光头、底板、直读、电源板、换底板、换光驱、换直读、换光眼、换电源板、换机壳，无所不能！

崇文酷隆店址：北京市崇文区永外安乐林路 10 号（凯华宾馆 3 号门市）

（乘车路线：43、39 路（蒲黄榆站）610 路（李村站）25 路（琉璃井站））

邮编：100075　联系人：任杰　回收二手主机

电话：01087279958　传真：01087279958





超级马里奥 Advance2

SUPERMARIOADVANCE2

这次的《玛莉 A2》移植自超任的《超级玛莉世界》，也是恐龙耀奇初登场的作品。它和玛莉真是一对绝配，有了耀奇的冒险旅程充满了欢乐轻松的气氛。还有就是本作追加了“成绩画面”，用来检讨你的过关水准，而本期刊出的攻略文章将是你最好的向导。

GBA	厂商:NINTENDO	类型:ACT
	发售日:2001.12.14	售价:4800 日元

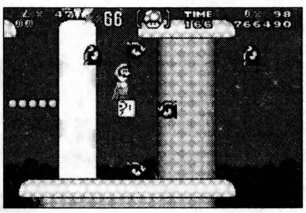
继续全破 96 关的完美攻略

（接上期）

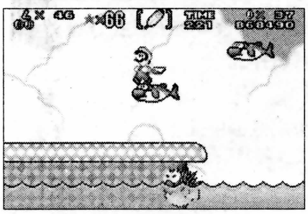
第三世界 WORLD3

バニラドーム　コース4

这关的背景是繁星闪烁的夜空，虽然很美但你却无暇观赏，因为这是个枪林弹雨的世界，想要闯过可要费一番力气。行进时需巧妙躲开炮弹的袭击，眼疾手快从容不迫方能化险为夷。别忘顺带收集恐龙币哦。



バニラだいち ひみつのコース3



水中不断跃起的海豚是你的朋友，可以踏上它的背跳到更高处。水里的大刺怪很有威胁，而且它会一直追着你。建议使用路易，发挥他超强的弹跳能力，在水面不停地向前跳，就不会被刺怪追上。当然有羽毛的话还是飞过去更省事。

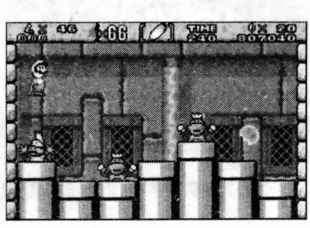
バニラだいちのとりで

城堡居然发了大水！游水时看到大链锤不要发怵，因为链环处不会伤到你，可以安全通过。骨头鱼倒是有些麻烦，并且还要小心上方会掉下木槌。游到尽头进入水管后，左右两方都能行进，先去左边看看，好不热闹，巨型鬼岩、大链锤、骨头鱼等都在各司其职，当然还有恐龙币这样的好东东。到最左边折返，在一空隙处向上游，这里有中途记录点和恐龙币。关底是 4 头站在转台上的犀牛，攻击方法是：去顶它们脚下的转台。由于地面会逐渐塌方断裂，所以要行动迅速。或者可以跳上转台，伺机解决它们。



バニラドームのしろ

魔法师在这里登场，他忽隐忽现行踪不定，会给你带来很大麻烦，看准时机踩死他。另外还要当心熔岩中喷出的火球。取得那个方块上的 P 字开关后先不要踩，拿起行至浮门处，先吃掉靠边的金币再启动 P 开关（千万不要吃浮门正下方的金币）这样就能踏上砖块进入浮门。再后来利用火海中沉浮的岩石前行，耐心等待适当时机跳跃，切不可操之过急。打关底不太容易，既要躲避飞来飞去的火球，还要注意水管中冒出的敌人。BOSS 是图中那个与众不同的家伙，踩中它三次才可圆满。

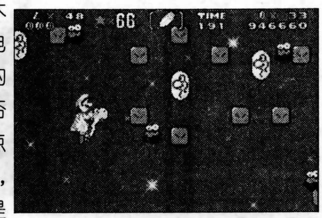


第四世界 WORLD4

D チーズブリッジのコース

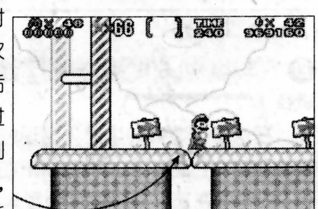
路径 1

从木桥跳上自动前行的木板，要不时跳起躲开骇人的电锯，必要时切换上另外平行的木板，一定要掌握好提前量，否则就是万丈深渊。中途记录点处的问号砖隐藏着一对翅膀，不过对你个人不起作用。可是如果带着耀奇的话，就会发生……利用电动绳子前行，巧妙地上下移动，避开电锯的阻碍就可看到过关点了。



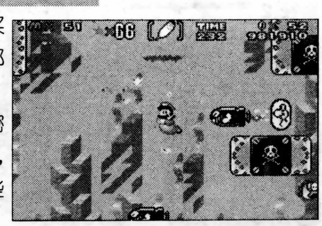
路径 2

这关将真正考验你的飞行技巧（个人感觉完成这关用玛莉容易些。而路易的优点是浮空时间长，但他的俯冲不适合本次任务）。本关终点在终点 1 的后面，必须从终点 1 的下面绕过去。找一段空地助跑起飞，快到终点时按方向键前向下俯冲，但是不要太过，因为太低的话就不太容易抬起了。接着抬把，如图所示呈弧线飞到终点后面的平台就将大功告成。总之，达成圆满要靠真功夫。奖励玩家 3UP。



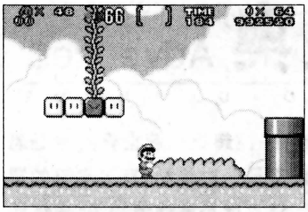
ソーダのみずうみ

水中游行要小心带螺旋桨的炮弹，它可不能随便踩噢，那些骷髅炮台看着真有点恐怖。再向深处游，炮弹会越来越密集。虽然没有什么复杂的场景，但也不能放松警惕。另外有些恐龙币比较接近死亡。



せんべいやまのコース

一上来土拨鼠会跟你捣乱，然后就是玩火的龟兵，它甩的火炎又高又密，小心别烫着。不过可以利用火苗熄灭的瞬间快速解



决它。一个红色龟壳可以为你消灭多个土拨鼠，使你能顺利前行。值得一提的是，树藤右边的蓝色水管是个“陷阱”，有空儿进去一探。找出耀奇吃到某个东西会下出一朵云彩，边飞边扔一些“食品”给耀奇吃。

バターブリッヅ コース1

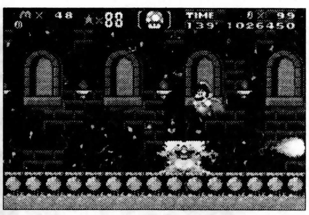
超慢速强制卷轴的版面。站在带弹性的柱子上要不停跳起，否则会不断下陷，导致另一根柱子越长越高。前面有一只上下漂行的乌龟，旁边是个有些高度的木台，需要用这只乌龟做垫脚才能跳上木台(难点)。有恐龙的使二段跳也可。后来卷轴方向会有许多变化，不过还好，难度不是很大。最后闯过一群红龟后进入水管就能看到终点了。

バターブリッツ コース2

这关又是在空中，虽然有木桥，但是众多飞鸟和扔龟壳的家伙都会给你添不少麻烦。形容本关用一个字概括——乱！利用羽毛走空中吧！

せんべいやまのしろ

这个城堡的温度很高，因为连墙壁都烧成了火红色。艰难闯过布满大链锤的狭窄通道，进门后看到头上钉板正缓缓下落，快跑！跳跃时头不要碰到钉板。看到粉红色ON开关，马上去顶的话钉板就会上升。不要高兴过早，钉板上升一定高度就会返回。而前面的路虽然没什么障碍，但好像特别的长，加速快跑终于到达安全地带。再进门后攀爬铁网一直到高处的大红门。BOSS看着感觉很强，其实只是躲过它喷出的火焰和地面攻击，然后待它呈半圆弧线翻筋斗落地的一刹那，踩中它的脑袋。当然如果你愿意在它喷火的时候踩它也可以。如此三次过关。



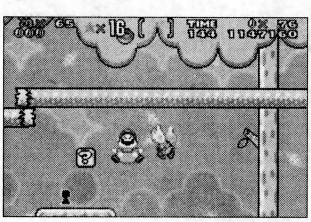
第五世界 WORLD5

D まよいのもり コース1

路径1

在这个迷之森林中最先出现的是一种踩不死的大虫子，恐龙耀奇可以一口吃掉它。一些树干在画面的最前景，会遮住你的视线，要注意在盲点处不要受到敌人的攻击。在音符砖块处隐藏着1UP，但想得到也要耐心一些。另外一定要用无敌星星向前闯，尽量撞死更多敌人，这样能加很多条命。最后干掉乘飞砖扔锤子的家伙，方能顺利过关。

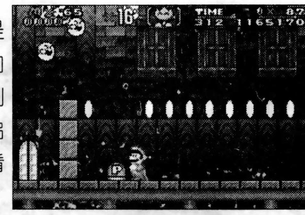
路径2



再次进入迷之森林深处，应该轻车熟路了。闯过那几段拼接的木头平台后，顶下方的问号砖吃到P字变身，沿着木台下方向左飘移，小心别触到乌龟且不可耽搁，因时间有限。找到钥匙后千万要拿住，小心别掉落前功尽弃。

D まよいのもりのオバケやしき

路径1



迷之森林的鬼屋自然也是迷团重重。别想那么多，一直向前闯。看到P字开关拿起，来到一横排金币处(不是黄门)再启动，进入蓝门。然后去左方，看到一扇门马上进去完成这关。

路径2

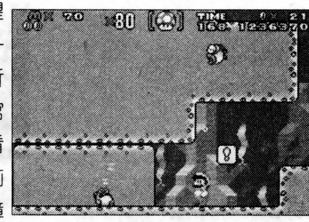
还是启动P字开关进蓝门(在P字开关的原始位置下方有个方块藏有1UP，助跑按前和下钻进去，角色原始状态轻松搞定)向路径1的终点走，不过这次不要进这扇门。继续向左端走，看到第2扇门才是正解，过关并可得3UP。

D まよいのもり コース2

路径1

认真躲避水中的大刺球和游来游去的小鱼。在水里拿起砖块会游得快些，而且还可以作为武器。感觉这关特别漫长，快到终点时敌人巨多，赶快摆脱它们。

路径2



第2条路线很难找，希望通过这次介绍能给大家带来一些启发，对今后的攻关能有所帮助，从而更加理解和体会宫本茂非凡的创意与设计。请看右图，这个地方就是关键。玛莉左边的这块岩石是个虚设的障碍，细心的玩家应该注意到，既然那个小怪物能在此打瞌睡，玛莉当然也可以进去喽。通过后拿钥匙开门。

あおスイッチ

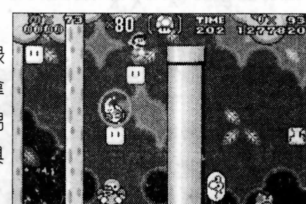
在启动蓝色封印开关前，收集那些银色硬币吧。

D まよいのもり コース3

路径1

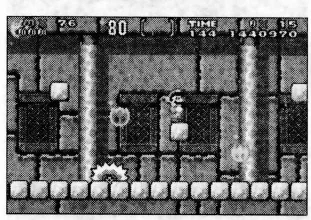
还是森林！这里新出现了小型的炸弹怪物，需逐步适应。恐龙耀奇好像不怎么忌口，连炸弹都能吃。再有就是问号砖越来越多，不知道隐藏有多少秘密。过了能分身的橄榄球员就已接近终点。

路径2



如图所示，这根高耸的绿色水管可以进，钻碎方块去拿钥匙吧(注意，小玛莉或小路易旋钻方块不能，一定要带道具进去)。

まよいのもりのとりで



这个城堡机关重重，且是强制卷轴。当心突然砸下的巨柱和疯狂的锋利齿轮，建议在画面靠前方会主动些。然而更具挑战性的是在进入黄门后，技巧不过硬的话基本很难闯过，掌握一定规律要付出代价。关底还是4只犀牛，打法如前。

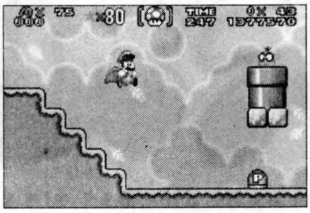
D まよいのもり コース4

路径1

刚开始有个乘坐云彩的“眼镜”用1up蘑菇引你吃，然后他就

会不断地往下扔刺龟。你可以拿起龟壳把“眼镜”打下来，然后跳上云彩做一回神仙(笑)。水管中的“眼镜”用火球可以轻松解决。抱着龟壳或砖块过关，看看有什么不同。

路径 2



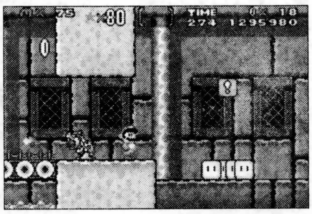
乘坐云彩或用羽毛都能抵达这个半空中的水管，进去看看有何突破?(顺便一提，半空水管下方的 P 字开关有何用处? 拿起它来到蓝色龟壳处，启动开关跳上金币变成的砖块，探寻一下到底有什么秘密)

まよいのもり ひみつのコース

这个版面是高速卷轴的一关，玩者需要乘坐飞行砖才可到达对岸，运动起来会有些眼花缭乱。难度不高很单纯，过关就行。途中一些好的东西最好能够多多收集，尤其是终点后边的 3 个加命蘑菇很诱人，想办法得到吧。

まよいのもりのしろ

进入城堡须踏上自由链动的砖块才行，时刻都要注意砖块的前进方向，因为随时都有掉进火海的危险。关键要冷静，多多试练就会胸有成竹。同时还要躲避火球的攻击。后面更难的地方是那些下落的木槌，既要躲开它，还要兼顾砖块，能否镇定自如是成败的关键（跳起时别碰到钉板）。



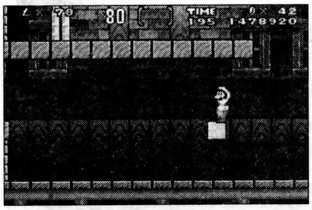
另一个难点是在吐火乌龟(石像)的前面，需要借助伸缩的方块才可前进，到处碰壁反弹的火球最具威胁。打 BOSS 要速战速决，因为两边的墙壁会逐渐并拢，时间一长会被挤死。踩那家伙头部三次完成任务。

第 六 世 界 WORLD6

チョコレーとう コース 1

解决大个怪物应用旋转跳一次成功，不然它变成小怪物时，会迅速喷火，容易伤到玩家。而且小怪物跳跃能力很强，会一直追着你。还有就是从倾斜的水管射出后别乱按方向键，否则会后悔莫及。

チョコレーとうのオバケやしき



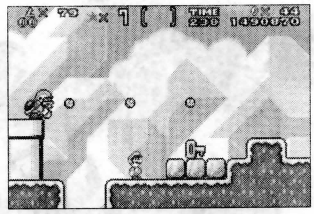
鬼屋的地板会左右移动，要小心跃过地板缺口。上面有人控制的蓝色鬼火的威力不是很大，只要别跳得太高，进门时更要错过缺口。里面有 3 个白色小幽灵，它们一会变成灰砖，一会又活动起来。耐心吸引小幽灵，直到一处上方平台有门的地方，利用它们作垫脚，跳上平台进门过关。其间注意闪避撞来撞去的一串串幽灵。

Ⓓ チョコレーとう コース 2

路径 1

感觉没什么特别的，只要认真对付大、小怪物，就可顺利前进。唯一的难点在繁多的斜台，既要躲开乌龟，又得不断地按方向键，以免掉进深渊，建议用路易。在过关终点前，往踏板上跳时不要慌张，掌握好距离和力度。

路径 2



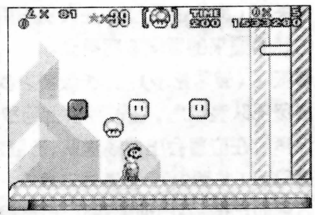
不可思议的“巧克力岛”!大家发现没有，这里的场景好象不是固定的。提示说会因玩者的时间和金币数量，随机产生各异的场景。经过不断测试，结论如下：当闯过繁多斜台的场景时，剩余时间在 250 以上，就可来到上图那有钥匙的版面。

Ⓓ チョコレーとう コース 3

路径 1

骑着恐龙吃蓝色龟后，不断按 A 键耀奇就会展翅在空中飞翔(最好别吐出来)。不过一定时间后，耀奇就会咽下乌龟。抓紧时间，一旦恐龙做嘴部运动时，就要找好立足点。没有恐龙的话就要利用众多的自动转台上前进，随时都有失足的危险。到达一片平地后，顶出方块中的树藤，爬上过关。

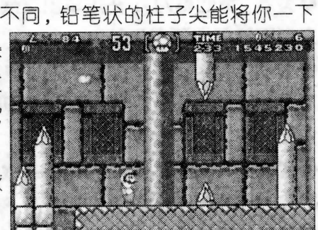
路径 2



再次来到那片空地，使用披风向前边飞。注意不要飞的太高，以免误进路径 1 的终点。建议这回操纵路易，他的浮空时间长，不容易掉下来。过关之前又能得到礼物。

チョコレーとうのとりで

巧克力岛城堡的机关与众不同，铅笔状的柱子尖能将你一下穿透，跳跃时当心头部。同时躲开不断袭来的火苗。进门后发现魔岩很多，大小不一，通过它们把守的地带要费一番气力。关底门前有羽毛道具。关底依旧 4 头犀牛。



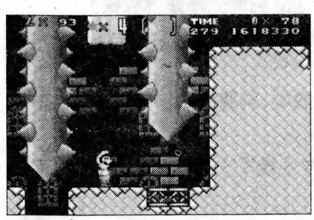
チョコレーとう コース 4

奇怪的场景，不仅通道全部是斜坡，连助你前行浮动踏板都是斜向运动。在踏板上跳跃一定看准，稍一失误就会掉落。中途记录点左方有 3up，记得去取。在阶梯状的方块中顶出 P 字开关，启动后先吃恐龙币，然后再进灰色水管。里面好东西多不胜数，你能轻松取得吗?

チョコレーとう コース 5

先别着急启动 P 开关，找出恐龙耀奇吃掉被砖块封闭的刺龟再说。站在水管上的橄榄球龟是这关的最难点。

チョコレーとうのしろ



不断砸下的狼牙石柱硕大无比，实在令人胆寒，还有锋利的电动齿轮更是无敌。在危险的环境中找到安全点着实不易，努力挑战吧!而中途记录点之后的路程更加艰难，惟有心静如止水才可胜出。关底比较熟悉，踩水管中出现的 BOSS(3 选 1)三次即可解决。

(未完待续)　　文/WXL　责编/宇部

- 打败最终 BIGBOSS 库帕，翻版后再进入游戏的片头动画有所改变。
- 96 关全破后再进入游戏，许多乌龟将变成玛莉的脑袋成为你的敌人。
- 路易骑恐龙耀奇时对敌人消化不能，需再按 B 键吐出。

莱因总帅的秘技天地

焦点秘技

真·三国无双 2
恶魔城 X
露娜 2
三国战记 2

PS2 真·三国无双 2 TP=10

蜀国角色最终武器入手法(游戏难度必须为难):

●赵云(豪龙胆):在长阪坡之战中先击倒正面的夏侯敦和张辽。然后击倒徐晃和张合,当与夏侯渊部队接触后,地图左上角就会出现输送队,击倒队长后入手。

●关羽(黄龙偃月刀):在关羽千里行中突破第四道关卡后,击倒由后面追来的夏侯敦后得到。

●张飞(破军蛇矛):在长阪坡之战中先打倒夏侯敦,当曹操带领增援部队登场后,在长阪桥上与敌兵战斗就会发生一喝事件。在许褚所在位置会出现输送队,击倒输送队长入手。

●马超(龙骑尖):在潼关之战中,韩遂与曹操接触发生叛变事件后将他击倒,会出现输送队,击倒输送队队长后入手。

●黄忠(黄仙秘刀):在定军山之战中击倒夏侯尚,贵重物品发现去指定地点即可得到。

●魏延(双极灭星):在街亭之战中打倒敌方除总大将外的全部武将后,在总大将所在地附近会出现输送队,击倒输送队队长后得到。

●诸葛亮(朱雀羽扇):五丈原之战中先将右下方的孙礼打倒,当曹休的增援部队登场后将其击倒,便会发现贵重物品。

●姜维(恒一闪):在街亭之战中打倒曹真和甄姬后,司马懿附近出现输送队,将输送队长击倒后得到。

●庞统(豪风神杖):成都制压战中打倒张任后出现贵重物品信息。

●刘备(真黄龙剑):在夷陵之战中,将孙尚香击倒,出现贵重物品信息,到指定地点附近的陆地上可以得到。

魏国全角色最终武器入手法(难度必须为难):

●夏侯敦(灭麒麟牙):在关羽千里行中击倒关平后,出现贵重物品信息,去指定地点即可得到。

●典韦(真极牛头):在宛城之战中击倒胡车儿后,在地图正下方中央处出现输送队(注意这个输送队脱离战场速度极快)。

●许褚(蚩尤瀑布碎):在潼关之战斗中打倒马岱和庞德后进入潼关,此时出现贵重物品信息。

●夏侯渊(神狗牙):在定军山之战中,用夏侯渊打倒黄忠后。出现贵重物品信息。

张合(朱雀红):在官渡之战中,发生魏军火烧乌巢事件后,出现贵重物品信息。

徐晃(白虎牙断):在樊城之战中,在水淹七军事件前击倒关平后发现贵重物品。

●张辽(黄龙锯镰刀):在合肥之战中打倒太史慈后,出现贵重物品信息。

●甄姬(月妖日狂):在街亭之战中击倒姜维后,会出现贵重物品发现信息。

吴国全角色最终武器入手法(难度必须为难);

●孙坚(真天狼剑):在刘表奇袭战中将吕公打倒后会出现贵重物品信息,去指定地点即可得到。

●孙策(霸王):在吴郡攻略战中先将刘繇击倒,发生太史慈投降事件后,贵重物品信息出现。

●孙权(真天王剑):在合肥新城包围战中先击倒右边的许褚,再打倒徐晃,出现贵重物品信息。

●孙尚香(日月乾坤圈):在石亭谋略战中击倒曹休,贵重物品发现。

●周瑜(古绽刀真打):赤壁之战中击倒夏侯敦后,出现贵重物品信息。

●陆逊(闪飞燕):在夷陵之战中让陆逊第一个进入石兵八阵并从左下脚走出。之后将刘备以外的全部武将打倒,贵重物品发现。

●太史慈(虎扑殴狼改):在吴郡攻略战(联合军)中,将孙策以外的敌将击倒。贵重物品发现。

●吕蒙(白虎锷):在樊城之战中发生水淹七军事件后击倒关平,贵重物品发现。

●甘宁(霸海):在合肥之战中发生太史慈被暗杀事件后,在曹操本阵中会出现运输队,击倒运输队队长后得到。

●黄盖(断海鞭):在赤壁之战火烧战船之后打倒张辽。贵重物品发现。

●大乔(乔美丽):在石亭谋略战中击倒张合后贵重物品发现。

●小乔(乔佳丽):在南蛮夷平定战(吴)中击倒孟获以外的全部敌将后,贵重物品发现。

其它势力角色最终武器入手法(难度必须为难):

●董卓:(真大星剑):在虎牢关之战中(董),除貂蝉与吕布外的全部武将被敌方击败后,貂蝉会反叛,击倒貂蝉后出现贵重物品信息,去指定地点可得到。

●袁绍(真霸道剑):在官渡之战(袁)中,当右下方出现敌援军后,会出现输送队,击倒输送队长得到。

●张角(轰火神杖):黄巾之乱中击倒数名敌将后贵重品发现。

●貂蝉(金玉丽锤):虎牢关之战中击倒袁术,贵重品发现。

拥有全部武器的莱因总帅

DC 猎头者 TP=10

巧打屋顶 BOSS:

在第二张盘中期,JACK 会来到一屋顶,屋顶上会遇见一 BOSS 手持机枪在聚光灯援护下攻击玩家。JACK 应躲在木箱后装备机枪,然后服用一瓶腺上素,再扔一个弹壳来吸引 BOSS 注意,然后立刻冲上去攻击四盏光灯,一边打一边平移,等到打完四盏灯,立刻用短枪装备来攻击 BOSS,也是一边攻一边平移,注意不要靠近 BOSS,一靠近就用翻滚远离,用此方法可轻松胜出。

浙江省奉化市 姜竟杰

PS 恶魔城X月下夜想曲 TP=9

藏书馆的秘密：

到藏书库老头的座位正下方的房间，对准他的座椅，脚不沾地地连续高跳(↓↑X)就会得到宝物。

1次：Life Max Up——**ライフアツブ**

16次：珍稀戒指——**しアリング**

24次：珍稀戒指——**ドラキユラのふく**

64次：斧兵铠(中途脚可沾地)——**アツクスアーマーのすぅい**

无限卖宝石法：

先把身上的宝石卖到只剩1个，然后装到身上，就可以无限出售。是最简单的赚钱法。

不让死神收装备：

在游戏开始前输入X-X！VQ的名字，来到死神出现的前一个房间时，去掉所有装备，只装备剑和披风，然后跳起来让最右边的那头熊撞你，这样能力很低的Alucard就会被撞飞过死神出现的房间，之后要存一次档才可装备道具，这种方法不易成功，需要多试几次，如果没有回复剂，你可以先升几级，习得招式"←↖↑↗→+攻击"，损血后去沾熊身上的血便可回复，熊死之后只需向右走一点，再回击去便又可出现，反复多试几次，只要看准时机定能成功。

没有圣化眼镜也可去逆城：

在打Richter之前准备好爷恋，击倒他后，一直按着装备了爷恋的使用键(不可按Start跳过对话)，成功的话就可在出现结局前回到藏书库，然后再到恶魔城最上部就可以去逆城了。

出城法：

装备刺突剑**エストツク**(有类似特技的武器皆可)地点：正城右边崖壁外侧电梯处。方法：站在电梯最上面入口处，面向右同时按下+攻击。冲进电梯，电梯在开往下方的时候会带Alucard出城。另外在礼拜堂祷告室对面的一入口前(即通过该入口后，可碰到一个周围都是剑、盾的敌人)，使用剑魔特技——百剑一式，剑魔开始转圈的时候往入口走，则剑会把Alucard带出城。这样可以增加完成度。

血之轮回中Richter的表现对Alucard的影响：

1、Richter的状态：

●Perfect：STR、CON、INT、LUK各加1，HP+5b

●轻伤(半血以上)：STR+1

●重伤(半血以下)：CON+1

2、进入隐藏房间：

●得到心：INT+1，得到**ニコートロンボム**

●拿其他：STR+1

3、使用辅助武器：

●不拿辅助且perfect：INT CON+1 LUK+5

●不拿辅助且轻伤：HP+5

●不拿辅助且重伤：STR+1

●带十字架Maria不出场：Heart，Mp+5

●带圣水瓶轻伤1无伤：Heart+5，INT+1

4、时间：

●1分钟以内(须按过对话)：全能力+5

●2分钟以内：LUK+2

●3分钟以内：LUK+1

●10分钟以上：CON+1

恶魔城达人

PS 露娜2永恒之蓝 TP=9

最大经验值及金钱入手法：

让男主角等级提升到50级，学会了飞翔天舞斩后。到白龙的洞窟，这里的敌人是很多外形酷似狐狸的白色珍兽。通常都是双尾的，很少出现单尾的珍兽。不过可以用逃跑反复遇敌的方法提高它的出现率。这种单尾的珍兽在第二个回合会逃走，所以必须在一个回合内用最大技攻击它，主角希洛的飞翔天舞斩正是首选。只要打倒它就可以得到33333的EXP和11111的金钱。

隐藏迷宫——无限之回廊：

PS版新增加了SS版中没有的迷宫，地点就是在曾经出现动画的浴池。在没通关之前，正对门口处有一条瀑布挡在墙上。通关之后瀑布会消失。墙上出现一道门，里面的敌人超强，一定要准备充分之后再进入。

真·露娜FAN

GBA 恶魔城—月之轮 TP=7

主角变狗熊模式：

在一开始往下掉的模式中，左边有一间房，在顶上还有一间房间，内有一个撞墙而死的骷髅。再使用DSS中的PLUTO和SALAMANDER，并配合时钟对付它。打死后可以得到一个名叫"**クママの**咒**いがかかつた**指轮"在装备DSS使用PLUTO和BLACK DOG(变骷髅技能)主角就不会变成骷髅而是成为一只绿色的小熊！鼻子里还冒着泡泡，进攻方式为头顶或扔炸弹！走路与主角奔跑时一样快，也可作Z字跳跃。但无法使用R键功能，最不幸的是与骷髅一样，被敌人攻击一次必死！

重庆市 陶冶

莱因总帅：ジャマー和ピームコート分别是导弹制导干扰系统和BEAM兵器防御装置。装备上这些东西后对导弹系与光线系兵器有完全无效或减轻伤害的作用。另：要想封神则仍需努力！

ARC 三国战记2 TP=10

各种隐藏防具的拿法：

1、青铜甲：博望坡地雷区；打倒第二个画面的长兵。

2、青铜甲：夏侯享；招降夏侯享(3，4D时出现)。

3、锁子甲：夏侯享；招降夏侯享。

4、锁子甲：屋顶；打倒最后一个画面的小兵(3，4D出现)。

5、明光铠：武器库；依序撞击右边龙头5下，左边龙头3下。

6、太平道袍：森林密室；除黄色山贼兵外其它小兵先行打倒，然后撞黄色山贼2次。

7、霸王战甲：密室；打开密室内宝箱。

8、天师道袍：司马懿；保护刘崎成功，然后打倒司马懿。

9、于吉仙衣：东吴路线；左侧船队的船舱密室，打开密室内铁宝箱。

10、秦皇宝甲：南彝陵；于骑兵队长(黑色)第一次出现时，攻击队长3次(掉落三个补血品)，骑兵队长第二次出现时，小兵包含骑兵队长在内刚好4批时，打倒队长或所有的敌人，即可获得。

11、蚩尤战甲：江陵道；救黄盖任务成功，下马车后黄盖丢下。

12、鱼鳞宝衣：北彝陵密室一右；打开密室内铁宝箱。

13、张鲁战袍：北彝陵密室一左；打开密室内铁宝箱。

14、蛮王藤甲：南群道；打倒孟优。

15、鹤羽宝及：古墓；打倒左慈。

黄恋凯

次世代传媒联盟 新书及邮购信息

汇款地址：北京6129信箱　邮编：100061　电话：(010)64472177　所有图书杂志邮费免取

八·八丛书第二辑 怒涛四重唱 即将完美出演

每册均价8.80元　2002年3月15日出版　口袋本每册320面

RPG幻想事典



游戏背景故事

RPG游戏出现过大量神话和民间传说或幻想中的怪物、神祇、历史器物，本书将告诉你出处和游戏中演化的结果。

少女漫画方舟



精美的少女漫画

少女漫画以其唯美的画风，清纯的故事吸引了无数漫画迷，本书将介绍少女漫画起源及历史、演变和划时代的作品。

樱花烂漫



送给樱战迷的超级惊喜

展示《樱大战》中活泼可爱的花组美少女，介绍《樱大战》的游戏、动漫系列作品和周边产品，使你大饱眼福。

“集中营”的日子



《电软》忆旧录

国内第一本游戏刊物《电子游戏软件》创业辛酸史，小编成长历程及趣闻轶事。玩家恩怨情仇，与杂志共度流金岁月。

新书邮购预告



上世纪GB游戏大回眸

20世纪GB全书

口袋本上、下册　640面　定价23元

最新完全修订版

超GAME BOY特辑

口袋本320面　定价15元

次世代传媒联盟杂志

- 《电玩新势力》VCD光盘　定价：6.80元。可汇款邮购第1–6辑，每月5日出版。（注意：第一辑少量库存，售完为止。）
- 《游戏批评》第2、3、4、5、7、8、10、11、12、13、14辑，每辑6.50元。第9辑（附赠美国E3展VCD）每册8.00元（第1、6辑售完）
- 《电子游戏软件》2001年第1期起每册8.40元

秘技：半价邮购杂志？！

2002年次世代传媒联盟所属5本杂志实行联合套餐邮购，最低优惠至5折。详细办法见本期彩色广告。省钱秘技，万勿错失。

少量库存现书　好书 价值永存

《电软2000年合订上》	定价：28元
《电软2000年合订下》（附赠光盘）	定价：28元
《都市流行·酷》（少量）	定价：28元
《都市流行·秋季版》（少量）	定价：19.80元







最低3.5折起

全新街霸画集	原价~~26.50~~	特价10元
《都市流行·春》	原价~~19.80~~	特价12元
《都市流行·夏》	原价~~19.80~~	特价12元
《都市流行·金秋》	原价~~19.80~~	特价12元
《都市流行·冬》	原价~~19.80~~	特价12元

赠 凡邮购以上图书者，均免费赠送2001年东京游戏展或美国E3展光盘一张。邮购时请注明所选光盘

不鸣则已 一鸣惊人

北京天安游戏王国

祝新老顾客

马年大吉,感谢支持

劲爆登场 DC、PS、SS、PC 软件大全各 5 元/5 元/10 元/6 元/张 专业(批发、零售、邮购、维修)

迎新春二手特别精品招待会: SNK、3DO、SFC、N64 软件各 15 元/张、15 元/张、60 元/套、60 元/套

SNK 光盘机 + 手柄 + 电源 + AV 线 + 5 张软件 = 650 元 邮费 20 元
SNK 彩色手掌机 + 1 盘卡 = 420 元 SNK 黑、白手掌机 + 1 盘卡 = 300 元 邮费 20 元
百代彩色手掌机 + 太空战士 8 = 650 元 世嘉光盘机 + 3 张软件 = 180 元 邮费 20 元
SFC 美版主机 + 32M 博士七磁碟机 + 20 张磁碟 = 500 元 SFC 电影卡 = 180 元 邮费 20 元
SFC 手柄、电源各 15 元/只、20 元/个 邮费 10 元 N64 主机 + 手柄 + 电源 + AV 线 + 卡 = 750 元 邮费 20 元
SS 原装电影卡、原装方向盘、原装摇杆、原装手柄各 180 元/80 元/65 元/30 元/个 邮费 30 元
万利达 5.5 具有 FM、AM、TV 接口 CD、VCD、MP3 播放功能 = 550 元/台 邮费 30 元
彩色液晶 4.5 寸电视、6 寸黑白视、6 寸彩色电视、14 寸三洋彩监 = 650 元/120 元/350 元/300 元/台 邮费 20 元/20 元/100 元/台

PS 机 5903 型带 VCD 八·五成新 + 双手柄 + 电源 + AV 线 + 20 张软件 = 800 元
PS 机各种型号七 — 九成新 + 双手柄 + 电源 + AV 线 + 20 张软件 = 450 元 — 700 元
SSi 机 JVC 光头五 — 八成新 + 双手柄 + 电源 + AV 线 + 20 张软件 = 400 元 — 600 元
SS 机三洋光头五 — 八成新 + 双手柄 + 电源 + AV 线 + 20 张软件 = 350 元 — 500 元
GBC 机五 — 八成新 + 手柄 + 皮套 + 电源 + 扩大镜 + 卡 = 300 元 — 380 元
GB 机五 — 八成新 + 手柄 + 皮套 + 电源 + 扩大镜 + 卡 = 180 元 — 220 元
PS、SS、SFC 拆件用废旧主机各 100 元/80 元/50 元/台
CD:雷登牌银白色 + 线控 + 电源 + 九五成新 300 元
CD:Sony D — 868WALKMAN 银白色 + 线控 + 电池盒 + 八五成新 400 元
CD:超薄 Sony D — EJ715WALKMAN 银白色 + 原装线控 + 电池盒 + 八五成新 700 元
CD:Sony D — E668 银白色 + 原装电源 + 耳机 + 九成新 500 元
VCD :KYOTO KVD — 0311 浅蓝色 + 电源 + 线控 + 视频转换线 + 八五成新 600 元
VCD:索尼 D — E86 银白色 + 原装电源 + 线控 + 视频转换线 + 八五成新 750 元
VCD:爱华便携式 VCD + 液晶屏幕 + 原装电源 + 摇控 + 新生防震动功能 + 八五成新 1800 元
卡西欧小电视 TV — 600 2.2 寸 400 元 卡西欧液晶小电视 EV — 550 2.5 寸 650 元
随身听:超薄爱华 HS — PX590 宝石蓝 + 原液晶线控 + 口香糖电池 + 充电器 + 电池盒 + 九成新 400 元
随身听:爱华 HS — RXM 2000 银白色 + 原液晶线控 + 口香糖电池 + 充电器 + 电池盒 + 九五成新 400 元
随身听:爱华 PX380 银白色 + 原装线控 + 充电器 + 充电电池 300 元
随身听:索尼 WALKMAN EX506 银白色 + 原线控 + 内制电池盒 + 九五成新 400 元
随身听:索尼 WALKMAN EX501 钻石蓝 + 线控 + 内制电池盒 + 九成新 300 元
随身听:松下 RO — SX50 银白色 + 原液晶线控 + 口香糖电池 + 充电器 + 八五成新 300 元
随身听:索尼 WALKMAN FX613 深黑色 + 原线控 + 电池盒 + 充电器 + 口香糖电池 + 八五成新 350 元
MD:索尼 WALKMAN ME244 + 原液晶线控 + 电池盒 + 口香糖电池 + 充电器 + 八五成新 900 元
MD:索尼 WALKMAN MZ — R70 + 原装线控 + 电池盒 + 八成新 700 元

回报篇
邮费一律 20 元

GB 卡特价甩卖,因每种数量有限,请多备选几种。2 盘以上起邮,邮费 10 元/次

										4 合 1 K3001	30
鬼屋魔影	48	英雄无敌 2	25	女神转生外传	18	银河快枪侠	13	次世代陀螺大战	12	20 合 1 JAM – 001	88
太空战士 10	40	勇者斗恶龙(中文)	25	勇者斗恶龙(中文)	18	四驱车 2	13	机甲警察	12	10 合 1 MK – 1001	45
孤岛冒险者(中文)	35	信长野望 2	25	中毒英雄	18	爆钓烈传翔	13	公主钟声	10	8 合 1 8G08	45
名侦探柯南(中文)	35	西战线风雪录	25	太空战士 8	18	破坏领域	13	西部枪手	10	13 合 1 K5001	40
麻雀兵	35	大富翁(中文)	22	大贝兽物语	16	炸弹人	13	阿拉丁	10	12 合 1 AG1202	35
FIFA2000	35	99 足球	20	特殊警察	16	猫捉老鼠	13	魂斗罗 1 代	10	4 合 1 BC – 4E51	35
利刀	30	数码暴龙	20	科学怪人	15	三国志	13	部分动作卡一律 8 元		9 合 1 A03	45
心跳回忆(体育篇、文艺		萨尔达(中文)	20	太空战士 4(中文)	15	95 格斗王	12	合卡类:29 合 1 64M DC –		以下为 30 元/盘	
篇)	30	口袋水晶(中文)	20	吞食天地 3	15	NBA 96	12	071	80	30 合 1 SADC – 071	30
鬼太郎	30	玩具兵 3	20	第二次世界大战	15	篮球飞人 2	12	13wgk 1 64M JPS – 012	88	11 合 1 16M S11KO1	30
魔法芭比(中文)	28	街霸天王 4	20	玛丽奥 2、3	15	雪人兄弟	12	14 合 1B32M	65	17 合 1 K5004	30
口袋战士	28	口袋水晶(日文)	18	慕府柳生家族	15	FIFA97	12	12 合 1F 32M	65	14 合 1 14VT8022	30
爆走战记(中文)	28	光之继承者	18	天使之翼	15	魔法气泡外传	12	10 合 1G 32M	65	11 合 1 KK – 1101	30
机器人大战 F 完结篇	26	大富翁(日文)	18	超光速	15	口袋恋爱	12	5 合 1 A – 001	65	10 合 1 AG1003	30
赌神	25	格斗 2000	18	超空赛车	15	饿狼 2	12	10 合 132M	65	9 合 1 AG904	30
炼金术士	25	口袋青红黄绿银金		第三次机器人大战	15	幽游白书	12	6 合 1 96M	58	8 合 1 B007	30
游戏王 2	25	中文各 18/日文各	15	牧场物语	13	洛克人 8	12	21 合 1	45	6 合 1 BK – 005	30
口袋翡翠	25	中央大陆之战 2 代	18	大战略 1、2	13	剑勇传说	12	10 合 1 AG1004	45	6 合 1 32M S06E02	30

专业二手货市场,本店系二手货指定回收,销售中心,并可交换新旧主机,回收机种及软件(PS、SS、3DO、SNK、GB、MD,电脑,随身听及各种二手电器设备。
所售二手货商品及相关配件均备有实物拍摄 VCD 光盘,免去一切后顾之忧,欢迎索取 30 元/张,免邮费,一定填汇款单索取。

新推出日产精装 DVD 版动画片系列,35 元/张,PS 游戏 1800 种,DC 游戏 1000 种 目录 2 元/份

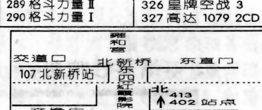
收藏版: PS 游戏完全攻略书,限量发售!! 注:每本攻略均附送港产原装黑盘 1 套,以下 1CD 为附送 1 张的游戏,2CD 为附送 2 张的游戏,以此类推。以下标价均含盘的价格,另免邮费,莫失良机。

攻略书名称	价格	射雕英雄传(1CD)	42	寄生前夜 2(2CD)	55	龙战士 4(1CD)	40	牧场物语 3 1CD	35	神来 1CD	35
鬼魂降临	40	永恒传说(3CD)	62	007 Ⅱ 之黑日危机(1CD)	42	古墓 4、5(各 1CD)	40/40	前线任务 3 1CD	25	世纪末吸血鬼 2CD	50
鬼屋魔影 4,2CD	55	勇者斗恶龙 7(2CD)	50	封神演义仙界大战(1CD)	43	恐龙危机 1、2(各 1CD)	40/40	枪神 2、3 各 1CD	40/40	高达 GFIF 1CD	35
寂静岭	40	机器人大战 α(1CD)	40	太空战士 7、8、9 各(4CD)	90/90/90	燃烧战车(3CD)	70	勇者斗恶龙 4 1CD	40	99 拳皇(1CD)	35
三国 7(1CD)	40	放浪冒险潭(1CD)	40	实况足球 4、5 各(1CD)	40/40	机器人大战 α 外传(1CD)	40	恶魔城夜想曲 1CD	40	沙加徽章(1CD)	40
龙骑士传说(4CD)	73	生化危机 3(1CD)	43	生化危机 1、2 各(2CD)	60/60	恶魔城历险记(1CD)	40	大航海时代 4 1CD	40		

土星 SS 软件均现货供应,优质金碟、精致黑碟,每张 10 元、15 元 邮购请索取目录 邮费 10 元不计张数,邮购写清代号即可。
索尼 PS 经典系列,软件现货供应,精装黑碟 15 元/张,邮费 10 元/次,不计张数,邮购写清代号即可。

001 铁拳 1
002 铁拳 2
003 封神领域
004 迷城叠影
00595 格斗王
006 钟楼 Ⅱ
007 钟楼 Ⅰ
008 槌槌大作战
009 盗墓者 Ⅱ
010 太阁立志传 Ⅱ
011 海刹赌场
012 钢铁女朋友 2CD
013 虹色青春
014 旅立之师 2CD
015 爱之彩歌 2CD
016 前线任务 Ⅱ
017 前线任务 Ⅲ
018 大航海 Ⅱ
019 劲舞、劲舞、劲舞
020 怒首领峰
021 封神演义
022 爆钓日本烈岛
023 街霸方块
024 太幽灵屋数
025 太极拳
026 黑瞳
027 俄沙曼鬼
028 阿兰多拉 1
029 97FIFA
030 同级生
031 同级生麻雀
032 足球经理
033 蝙蝠侠与罗宾
034 鬼魂力量 Ⅲ
035 桃太郎电铁 7
036 任性天使 Ⅱ
037 真说武士道烈传
038 机器人大战完结篇
039 超级机器人大战 2CD
040 真魔装机神
041 高达 G 世纪 zO 2CD
042 第四次机器人
043 机器人战线
044 机器人大战 F
045SD 机器人
046 信长野望烈风传
047 拳王京
048 生与死
049 私立学园 Ⅰ 2CD
050 私立学园 Ⅱ
051Q 版赛车
052 星球大战
053 龙战士 Ⅲ
054 99FIFA
055 浪客剑心
056X 档案 3CD
057 真情故事
058 胸骚的预感
059 便利店
060 立题公园
061 一对一篮球
062 射击四合一
063 武道士之刃 Ⅰ
064 格斗专家
065 火爆防车 Ⅱ
066 日本纵断黑鲸纪行
067 蜴蜴人 2CD
068 爆走传说 Ⅰ
069 爆走传说 Ⅱ
070 异度装甲 2M
071 蚁哥正传
072 钢仁战记
073 首领锋
074 金田少年事件薄
075 金田少年事件薄 Ⅱ
076 太空战士战略版
077 太空战士 V1
078 装甲核心 2CD
079 钢铁风风云
080 战斗国家改
081 新战斗国家
082 沙罗曼蛇
083 性感沙罗曼蛇
084 未来警察
085 忍者
086 大战略
087 统梦
088 危机制造者
089 圣战士传说
090 龙球三合一
091 火爆坦克
092 快枪小子
093 毁灭公爵
094 魔杖的咒缚
095 炸弹人合集
096 麻雀俱乐部
097 雷神之锤 Ⅱ
098 大运动会
099 绝地风暴
100 太阳表决
101 游戏王
102 回旋之斩
103 火爆房车 Ⅰ
104 危机四伏
105FF4 – 6 合集 3CD
106 口袋战士
107 魔兽争霸 Ⅱ
108 梦幻 Ⅰ + Ⅱ
109 梦幻 Ⅵ + Ⅴ
110 异形
111 超时空要塞可有
记起爱 2CD
112 世纪赛车
113 武戏
114 新世纪挑战者
115 街霸 EX
116 俺的料理
117 军师之心得
118 大富豪 Ⅱ
119 绝望医院 2CD
120 浮游岛战记
121 浪漫沙加 Ⅰ
122 魔剑美神 Ⅱ
123 正义纹章
124 绝地风暴 Ⅰ
125 操兵传
126 幻想大陆战记
127 龙的传说
128 超时空要塞 Ⅱ
129 行星格斗 Ⅱ
130 火星物语
131 战栗之门 3CD
132 银河英雄传说 3CD
133 无尽兵器 2CD
134 东京魔法学园
135 魂斗罗 Ⅰ
136 南梦宫合集
137 怪物农场 Ⅱ
138 雷怒机兵 Ⅱ 2CD
139 剑客指南
140 拥抱季节 2CD
141 紫炎龙
142 潜日员假日
143 少年军团
144SRPG 创作室
145 皇家骑士传 Ⅱ
146 独臂侠
147 恶魔城
148 宿命传说
149 天诛 Ⅱ
150 好运牛仔
151 秦始皇
152 吞食天地
153 幻想水浒传
154 红色警戒 2CD
155 第二次机器人大战
156 三国志 Ⅳ
157 幻想传说
158XMEN 对街霸
159 98 世界杯
160 双界仪 2CD
161 古墓丽影 Ⅰ
162 捉猴记
163 巫术
164 水印之书 2CD
165 时空之轮 Ⅰ
166 再会
167 怪物农场完整篇
168 光辉之季节
169 白发魔女
170 深海沉船记
171 炼金术士
172 天空战记
173 时空之轮 Ⅱ 2CD
174 时空游侠
175NEEL3 圣诞节 Ⅲ 3CD
176 007 Ⅱ
177 占士邦、007 明日帝国
178 水浒传 108 星
179 前进海贼
180 冒险少年
181 炸弹人赛车
182 天下第一篮球
183 冰峰 RPG
184 银河之星 Ⅱ 3CD
185 毒蛇格斗三合一
186 亚典娜 3CD
187 真女神转生 3CD
188 超魔神英雄传
189 超级英雄大作战
190 沙罗曼蛇战略版
191 少年街霸 Ⅰ
192 暴走兄弟
193 少林寺
194 魔法门恶魔转生
195 上帝也疯狂
196 神奇之旅
197 时空侦探
198 恋之麻雀花礼
199 平城围棋
200 第三次机器人大战
201 机器人大战 EX
202 成吉思汗之元朝密史
203 成吉思汗苍狼白鹿
204 信长野望之武将风云录
205 伦敦精灵侦探团
206 3D 台球
207 96 格斗
208 97 格斗
209 98 格斗
210 99 格斗
211 GT 赛车 Ⅰ
212 GT 赛车 Ⅱ
213 极品飞车 Ⅲ
214 极品飞车 Ⅳ
215 极品飞车 Ⅴ
216 GT 赛车真人版
217 雷霆战机 Ⅰ
218 雷霆战机 Ⅱ
219 越南战役 Ⅰ
220 越南战役 X
221 阿兰多拉 Ⅱ
222 妖精战士 Ⅱ
223 妖精战士 Ⅲ 3CD
224 生化危机 Ⅰ 2CD
225 生化危机 Ⅱ 2CD
226 生化危机 Ⅲ
227 生化危机枪版
228 恐龙危机 Ⅰ
229 恐龙危机 Ⅱ
230 古墓丽影 Ⅲ
231 古墓丽影 Ⅳ
232 古墓丽影 Ⅴ
233 浪漫沙加 Ⅱ
234 龙战士 Ⅳ
235 幻想水浒外传
236 铁拳 Ⅲ
237 山脊赛车 1 – Ⅳ 合集 2CD
238 陆行鸟不可思议游戏
239 陆行鸟赛车
240 陆行鸟 Ⅱ
241 太空战士 Ⅵ 4CD
242 太空战士 Ⅶ 4CD
243 太空战士 Ⅸ 4CD
244 王者模拟战 2CD
245 大航海时代 Ⅳ
246 机器人 α
247 实况 Ⅲ
248 实况 Ⅳ
249 实况 Ⅴ
250 自由人 Ⅰ
251 自由人 Ⅱ
252 闭锁医院
253 赛马
254 麻雀
255 麻雀兵
256 幻影斗技
257 魔法王朝
258 GOOISOUMDY
259 女子大作战
260 卒业 M
261 银河英雄 Ⅰ + Ⅱ
262 楚汉兴亡史(项刘记)
263 大航海时代外传
264 双截龙
265 前线任务决择
266 三国志 Ⅰ
267 三国志 Ⅴ
268 三国志 Ⅵ
269 三国志 Ⅶ
270 少年街霸 Ⅱ
271 少年街霸 Ⅲ
272 FIFA98
273 FIFA99
274 FIFA2000
275 舞王 Ⅰ – 辣妹子
276 舞王 Ⅱ
277 鬼魂力量 Ⅱ
278 太阁立志传 Ⅲ
279 天诛 – 忍凯旋
280 天诛 – 忍百选
281 天诛 Ⅳ
282 四人 RPG
283 水浒外传 Ⅱ
284 机器人大战 GF 4CD
285 魂斗罗 Ⅱ
286 心跳 Ⅱ 5CD
287 DDR Ⅲ
288 FIFA2001
289 格斗力量 Ⅱ
290 格斗力量 Ⅰ
291 机器人大战 α 外传
292 寄生前夜 Ⅰ 2CD
293 寄生前夜 Ⅱ 2CD
294 波波物语 Ⅰ
295 天使之翼(足球小将)
296 幻想水浒 Ⅰ
297 妖精战士 Ⅰ
298 江达尔之心
299 纵横七海
300 藤丸地狱变
301 鬼魂力量 Ⅰ
302 纹章传说
303 浪客剑心(格斗篇)
304 1945 Ⅱ
305 提督决断 Ⅲ
306 1945 Ⅱ
307 恶魔城历代记
308 牧场物语 Ⅱ
309 牧场物语 Ⅲ
310 舞王 Ⅰ
311 化解危机 Ⅰ
312 化解危机 Ⅱ
313 合金装备 Ⅰ
314 合金装备完全 3CD
315 血腥咆哮 Ⅰ
316 血腥泡哮 Ⅱ
317 地之食卓 3CD
318 街霸合集 2CD
319 育城足球 1CD
320 信长野望将星 1CD
321 神秘岛 5CD
322 心跳 Ⅰ 1CD
323 高达对战 1CD
324 武藏传
325 皇牌空战 2
326 皇牌空战 3
327 高达 1079 2CD

欢迎来信来电索取各种目录。凡给本店来信一定填写好,贴好邮票的回邮信封及 2 元钱。(须写清目录种类) 营业时间:早九点 – 晚八点(节假日不休息)
来信或汇款请寄:北京市东城区交道口东大街 31 号 褚振亮(收) 邮编:100007 咨询服务热线:(010)84012073 二手货信息咨询(010)84027282
北新桥总店地址:乘 106、116、13、107 路公汽车到北新桥下车,红绿灯西 107 北新桥站对面即是。
酒仙桥第一分店地址:乘 401、402、408、413、、418、813 路公汽到酒仙桥商场下车,413、402 酒仙桥商场站点斜对面口内 15 号即是。
三里河第二分店地址:乘 13、21、15、19 路汽车到儿童医院下车,红、绿灯西 10 米路北即是!邮购只限总店,分店零售价格以门市标明价格为准。



邮购 北京 皇金荣

游戏器材连锁
销售中心

购主机者报销车费叁拾元

迎315！大酬宾！凡在本店一次性消费1000元以上即送100元

HTTP://WWW.GAMEHJR.COM

套餐系列

套餐	价格（元）
A、PS Ⅱ 35000型(原装机+原振柄+原8M记忆卡+原装支架+原装AV线+原装DVD直读+GT3+数款游戏)	~~3470~~/3150
B、PS Ⅱ 30000型(原装机+原振柄+原8M记忆卡+原装支架+原装AV线+原装DVD直读+数款游戏)	~~3190~~/2840
C、PS Ⅱ 30006型(原装机+原振柄+原8M记忆卡+原装支架+原装AV线+原装DVD直读+数款游戏)	~~3080~~/2760
D、PS Ⅱ 18000型(原装机+原振柄+原8M记忆卡+原装支架+原装AV线+原装DVD直读+原装摇控器+数款游戏)	~~4070~~/3750
E、PS Ⅱ 15000型(原装机+原振柄+原8M记忆卡+原装支架+原装AV线+原装DVD直读+数款游戏)	~~4170~~/3850
F、PS Ⅱ 10000型(原装机+原振柄+原8M记忆卡+原装支架+原装AV线+原装DVD直读+数款游戏)	~~4990~~/4580
G、PS Ⅱ 30000型豪华套餐(原装机+双原柄+原装记忆卡+原支架+原AV+原装直读+原摇控器+原VGA+正版)	~~4390~~/4080
H、DC美(原装机+原柄+4M记忆卡+振动包+原AV线+金手指+20款游戏)	~~1390~~/1080
I、DC日A(原装机+原柄+4M记忆卡+振动包+原AV线+振动枪+20款游戏)	~~1690~~/1380
J、DC欧(原装机+原柄+4M记忆卡+振动包+原AV线+风扇+20款游戏)	~~1373~~/1095
K、PSone家庭装(原装机+原振动手柄+原装记忆卡+原装电源+原AV线+金手指+枪+20款游戏)	~~1180~~/1020
L、PSone旅行装(原装机+原振柄+原装记忆卡+原装电源+原AV线+原装显示器+原装充电器+20款游戏)	~~1990~~/1780
M、NGC(原装机+原柄+原装记忆卡+原AV线+正版游戏)	~~3070~~/2550
N、GBA(原装机+原装充电器+原装贴模+游戏一款)	~~990~~/750
O、XBOX(原装机+原振柄+原装记忆卡+原装AV线+正版一张)	~~5280~~/4620

凡购主机者获礼包壹个并赠会员卡

主机邮费均30元

注：凡在本中心购主机均有"皇金荣"封贴。一律保修半年，终身维修。本店主机售出时均经过严格测试，保证您的利益

主机售价

主机	价格
PS Ⅱ 30006型(原装机)	1830元
PS Ⅱ 35000型(原装机)	1990元
PS Ⅱ 30000型(原装机)	1990元
PS Ⅱ 18000型(原装机)	2990元
PS Ⅱ 15000型(原装机)	3480元
PS Ⅱ 10000型(原装机)	4320元
DC美版/日版A((原装机)	690元/1160元
DC莎木限定版(原装机)	1460元
DC欧版(原装机)	640元
PSone103型原装机	640元
WSC原装机	450元
XBOX(原装机)美版/日版	4050元/4450元
NGC原装机	1480/2890元
GBA原装机	499元

精品新品一览表

商品	价格
PSone专用显示器	630/750/830
PSone专用充电池	220
PSone专用金手指	95
PSone专用车载充电器	150
PSone专用VCD卡	220
PSone原装手柄	75
PSone原装记忆卡	40
PSone原装电源	110
DC原装SNK格斗手柄	230
DC原装记忆卡	118
DC原装振动包	115
DC原装VGA	320
DC原装光枪	190
DC原装方向盘	195
DC原装手柄	85
DC原装S端子线	170
DC原装56K猫	85
PS Ⅱ原装旅行包	180
PS Ⅱ原装猫	1400
PS Ⅱ原装硬盘	1600
PS Ⅱ原装音响5.1	6800
PS Ⅱ原装VGA	350
PS Ⅱ原装光枪+盘	760
PS Ⅱ原装金手指	380
PS Ⅱ原装手柄	240
PS Ⅱ原装记忆卡	230
PS Ⅱ原装GT Ⅲ方向盘	1190
PS Ⅱ原装分量端子线	350
PS Ⅱ原装FFX支架	138
GBA车载充电器	58
GBA充电器	28/38/68
GBA贴模	10/25/78
GBA手柄	75
GBA布包	25
GBA卡盒	8
GBA灯	18/35
GBA16合1配件	170
GBA9合1配件	120
GBA7合1配件	98
GBA5合1配件	65
GBA放大镜	35
GBA耳机	66
GBA对战线	15
GBA摇杆	20
GBA连接电视器(原装)	880
GBA原装金手指	340
奥林帕斯头戴显示器250W/200/100/01型	4600/3600/3200/2950元

二手超市

PS2主机(2650/2350/1950/1280)
DC主机(550元、500元、430元)
PS7/9字头(550元、450元、350元)
PSone主机(570元、520元、460元)
GBA主机(540元、480元、430元)
GB主机(320元、270元、220元)
SS主机(380元)
SNK手掌机(450元、380元、290元)
WSC手掌机(390元、310元)
联想掌上电脑 280元
SONY原装音响(CD、MD) 3500元
SONY原装笔记本电脑 4300元

本月特价区商品

DC日版主机 605元
PS2二手正版游戏 150－400元
DC二手正版游戏 30－390元
现向全国高价回收各类游戏机及配件

商品	价格
FF Ⅹ/Ⅷ男女情侣表	165/118
FF Ⅹ/Ⅷ男士项链	35/35
FF Ⅹ/Ⅷ金属记事本	105
FF Ⅹ/Ⅷ皮带	65
FF Ⅹ男士闪光表	85
FF Ⅹ男士戒指	20
FF Ⅹ男女模形1;9	230
合金装备记事本	105
射雕情侣表	138
另各式烟盒	30
另各式火机	25
FF Ⅹ烟缸、大刀、火机	45
皇牌空战器模形飞机	198
高达机器人模形	168
GT Ⅲ汽车模形	380
FF8钱包	40
FF8怀表	125
FF Ⅷ腰表	85
合金装备人物手办	580

邮费10－20元

原版盘卡系列

游戏	价格
PS Ⅱ	
合金装备(限)	580/680
合金装备(普)	450
VR战士4	550
育成足球2002	520
J联盟足球5	520
郑问之三国志	520
魔界村外传	550
格兰蒂亚X	530
生化解危机Ⅱ潜入	550
吸血鬼战士枪	680
生化危机生存者Ⅱ	680
机动战士联邦吉翁	550
FFX	550
FF XI	760
真三国无双2	480
皇牌空战4	480
决战Ⅱ	480
生与死激斗	450
鬼武者	410
寂静岭Ⅱ	480
恐惧	650
幻想水浒传3	520
鬼泣	450
心跳回忆3	520
实况足球5	450
生化完全版	490
风之少年	470
ZOE	480
蚊	500
太阁立志传4	520
杰克和达斯特	520
实况5最终版	480
ICO中文版	390
马克西母	480
零	460
DC	
猎头者	510
鬼屋魔影4	550
NBA2K2	500
VR网球Ⅱ	500
育成足球特大号Ⅱ	450
风之西林外传	580
莎木限定1+2	1120
超级机器人大战α	450
阿卡迪亚(美/日)	480/520
梦网Ⅰ、Ⅱ	450/360
足球特大号	430
樱花Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ	390/410/460
刀魂	310
狼之印迹	490
索尼克限定	530
维罗尼卡完美版	450
生与死2	480
快打刑事	180
98拳皇	350
99拳皇	290
GBA	
侏罗记公园Ⅲ	115
三国志	95
格斗之王外传	105
KT猫	120
星球大战	90
哈德森对斑普雷斯特	120
黄金太阳(日/美)	95/110
游戏王5	95
皇家骑士团	90
龙战士1/2	75/85
恶魔城(中文)	90
寂静岭	110
ZOE	95
大战略	95
信长野望	95
太阁立志传	95
洛克人1/2	80/95
玛里奥	70
GTA	80
快打旋风	70
街霸2	85
啾啾火箭	70
幻想水浒	95
瓦里奥	85
玛里奥赛车	75
炸弹人	65
心跳回忆	95
机器猫	95
机器人大战A	85
疯之少年	85
铁拳	95
大战略2	85
玛丽2	85
实况足球	90
烈火之焰	90
索尼克	90
洛克人2	90
龙战士2	90
亿万长者	90
明星足球	90
魔法假日	90
怪兽农场	90
胜利足球	90
露娜	90
火炎纹章	90
光明之魂	120
NGC	
蓝色风暴	450
超级猴子球	450
VR射手Ⅲ	480
明星大乱斗DX	480
路易大冒险	380
动物之森林	480
阳光玛里奥	480
生化危机0	480
灵魂能力2	480
XBOX	
信长野望	550
生与死3	550
光环	550
寂静岭	550
星球大战	550
4×4赛车	550
2002赛车	550
街头涂鸦	550
皇牌空战	550

维修内容价格表

系列	内容
PS系列	不读盘、挑盘：换原装光眼100元 换原装光头280元 换原装光驱120元 无图像、无声音、有声音、无图像：换主板芯片150元 换副芯片120元 花板：换主板图像芯片140元 换电源版60元
PS2系列	加DVD直读：广州产直读240元 台湾产直读320元 英国产直读520元 烧电源换电源芯片200－500元 出仓失灵：换整件200元 换芯片180元 不读盘换原装光头500/350元 换主板芯片600－800元 无图像无声音换主板芯片700－900元 换副芯片400－700元
DC系列	不读盘、挑盘：换光头整件200元 换原装光头150元 无图像、无声音、花板：换主板芯片280元 换副板芯片120－230元 换原装电源版130元 换图像芯片280元 手柄失灵50元
手掌机系列	电源灯不亮、按钮失灵、黑屏无声音、无图像等价格是50－150元 本中心维修主机所换配件均原装正品绝不偷换顾客主机上的零配件。 不弄虚作假，保质三个月。

您可用最少的资金，获得最好的回报。

欢迎加盟皇金荣

现面向全国招收维修学徒

本中心特聘高级维修技师收徒传艺，宗旨让热爱游戏事业或从事游戏机销售的人士，提高了解，并掌握游戏机保养，维护及修理技能，同时要培养出个别高级的维修人才。

本中心面向全国诚招加盟店。如有对游戏事业有所发展者或已从事本行业经营想扩大知名度和经营范围者，前来洽谈合作方式可为您长期供货产品为市场合理价位，并保证产品质量，售后服务，维修，保养。

本中心批发内容：游戏机、PS Ⅱ、PSone、DC、GBA、周边各种手柄、摇杆、记忆卡、电源、光枪、方向盘。

招徒电话：13501067567 时间：见刊15日内名额10名

鼓楼店：北京市东城区鼓楼东大街**271**号 楼城楼向东**200**米路北
服务电话：**010－84039110**
宽街店：北京市东城区地安门东大街**65**号 电话：**(010)84014872**
西客站乘**823**路锣鼓巷站下北京站乘**104**路宽街站下
邮购地址：北京市东城区鼓楼东大街**271**号
邮编：**100009** 收款人：李君轶 传真：**(010)84014872**

本中心特设客户投诉电话：13661352233(杨经理)
邮购资询热线电话：010－84039110(六日休息)

注：★本中心以上价格为邮购价目，本市玩友以店堂为准。因市场变化价格会有浮动，请见谅。

本中心面向全国征集各种自制游戏人物、模型、手办的绘画作品、精初选优秀作品在网上登载，订期进行评比，优胜者将于以物质奖励。

北京博凯利游戏精品邮购价目表

游戏超市

款款带给您心动的感觉

本公司宗旨:以诚为本,以顾客的利益为至尊!决不做虚假广告!以真实的价格、实在的质量、优质的服务、快捷的邮购速度,来回报广大玩友及本市玩友对本公司的支持与厚爱,并且本公司所有外地邮购商品全部采用快件邮寄。**如您在10天内未收到物品**,请速与我们公司联系,核实地址以便您在最短的时间里,收到您所喜爱的物品,希望各位玩友及本公司会员一如即往的支持本公司。

主机自选区

- 微软 128 位 X－BOX 主机＋生与死 3　3200
- PSone 袖珍游戏机(原配件带振动手柄＋电源＋AV 线)　600
- PSONE:袖珍游戏机套餐＋送配件自选价值 300 元内＋AV 线＋20 款游戏(自选)　750
- PS 套餐:主机(自选)＋送配件(自选)价值 300 元内＋AV 线＋20 款游戏(自选)　780　型号:7501/9002/9001
- PS2 代游戏机:18000 型/35000 型/30000 型＋原装震动手柄＋8MB 记忆卡＋电源＋摇控器＋AV 线＋直读＋PS2 键盘＋PS2 鼠标＋20 款游戏自选　2800/2500/2250
- PS2 代游戏机原配:18000 型/35000 型/30000 型＋原装震动手柄＋AV 线　2100/1900/1650
- DC 主机套餐:美版/日版/欧版/亚版＋送配件(自选)价值 300 元内＋VCD 播放器＋DC 模拟器(任选)＋AV 线＋火牛＋30 款游戏(自选):880/780/680/650
- DC 主机:美版/日版/欧版游戏机(原配带手柄＋AV 线＋网卡)　680/560/560
- 任天堂:NGC 主机＋路易鬼屋历险　1380
- GB 单机:GBA32 位纪念版(SNK)＋送 GBA 卡价值 300 元内(自选)卡数不限　颜色自选　黑/桔黄　650
  - GBA:32 位手掌机＋送 GBA 卡价值 300 元内(自选)卡数不限　颜色自选　蓝透/蓝/紫/红　580
  - GBA2001 限定版＋送 GBA 卡价值 300 元内(自选)卡数不限　颜色自选　蓝/紫/红　680
  - GB 彩机/薄机/厚机＋送 GB 卡(自选)价值 80 元内不限卡数　390/200/175
  - GB2001 限定版夜光比卡丘彩色超薄手掌机(可自调颜色)加送 GB 卡自选 100 元内　520
  - NGP 彩色手掌机＋送卡核金弹头＋送卡机器人大战　550
- GBA 套餐:GBA 主机＋送配件(自选)价值 100 元内＋送 GBA 新产品任何一款(自选)＋送 GBA 卡价值 300 元内卡＋送 GB 卡价值 80 元自选　720
- GB 套餐:GB 厚机套餐:厚机＋送配件(自选)价值 100 元内＋送 GB 卡 80 元自选不限卡数　220
  - GB 薄机套餐:薄机＋送配件(自选)价值 100 元内＋送 GB 卡 80 元自选不限卡数　240
  - GB 彩机套餐:彩机＋送配件(自选)价值 100 元内＋送 GB 卡 80 元自选不限卡数　430

本公司高价回收各种二手机游戏机
按本区价格 60%－70% 回收外地玩友可寄机回收

主机 50 元/台　GB 机 20 元/台
GB 套机 30 元/套　快件邮费

凡购买任何一款 PS、DC、PS2 主机者均送复读机一部、2001 格斗手掌机、高达各种人物造型 1 个,会员卡一张可自选,数量有限,送完为止。

凡购买任何一款 GBA、GB 主机及套餐者均送太 8、铁拳高达人物模型及太 8 手表一个或会员卡一张可自选数量有限送完为止。

二手主机自选区

- 九成新 PS 机(自选)＋送配件(自选)价值 200 元内＋PSVCD 卡＋20 款游戏(自选)　550 元　型号:7501/7500/9001/9002
- 八成新 PS 机(自选)＋送配件(自选)价值 200 元内＋PS 原装液晶记忆卡＋20 款游戏(自选)　450 元　型号:7000/5501/7001
- 七成新 PS 机(自选)＋送配件(自选)价值 200 元内＋PS 震动方向盘＋20 款游戏(自选)　400 元　型号:5500/7002/9003
- SS 主机三洋光头/JVC 光头＋(双手柄＋4MB 加速卡＋樱花记忆卡＋金手指卡＋电源＋20 款游自选　430/380
- DC 主机:美版/日版/欧版＋送配件(自选)价格 200 元内＋20 款游戏(自选)　530/430/450
- PSONE 机:主机＋送配件自选 200 元内＋电源＋AV 线＋旅行充电电源＋20 款游戏自选　450
- GBA 主机＋送卡(自选)价值 300 元内　430 元　超任一体机(送游戏)＋双手柄＋电源　420
- GB 彩机/荧光机/薄机/厚机＋送 GB 卡(自选)价值 80 元内　290/280/150/120 元
- 世嘉 16 位手掌机:300 元　NGP 彩机＋送 NGP 彩机原装卡 380 元　WSC 手掌机＋送卡 2 盘　350 元

主机快件邮费 50 元/台
手掌机快件邮费 20 元/台

凡购买任何一款二手主机者均送太 8 腰表、挂表及项链、戒指一个以及人物造型一个或会员卡一张可自选数量有限送完为止。

最新推出

- A、GBA S 端子线(GBA 可与电视连接,这样您就可以在电视上感觉一下 GBA 游戏的魅力)　90
- B、GBA 万用电视天线,想用 GBA 看电视吗?只要有了 GBA 电视天线,会满足想任何要求　150
- C、GBA 魔术卡:可以使 GBA 的屏幕呈现 6 种颜色(可自行选择还可调试颜色的深浅)　85
- D、GB 网通储蓄卡(送耳机及电脑连接线一根)可与电脑连接下载游戏,并可储存,想用 GBA 听 MP3 歌曲吗?只要拥有网通储蓄卡,就可以实现,下载 MP3 歌曲可储存,无论在何时都可以收听你所喜爱的歌曲　160
- E、DC 无限耳机＋收音机(可收多个频道)　85
- F、GBA 超薄液晶显示屏,GBA 屏幕过黑往往给您带来烦恼,现在有了液晶显示屏就不会了,无论在任何强光下都会给您带来明亮的效果。　160
- G、GBA 万用金手指卡(送金手指书一本)不用攻略帮您通关包括所有 GBA 游戏　130
- F、GBA 32M/64M 可录机可录卡;您想不用花钱就能得到 GBA 卡吗?只要拥有了 GBA32M/64M 可录机、可录卡,就可以实现　32M/170;64M/220

快件邮费每件 20 元

以上产品本公司会员均免邮费,并享受八折优惠,并送各种高达人物造型 1 个,会员卡可自选,数量有限,送完为止。

配件自选区

- DC 手柄 原装/组装/格斗　63/30/30
- DC 记忆卡 2M/8M 记忆卡　29/35
- DC 原装记忆卡(带屏幕)　113
- DC 震动卡 组装/原装　22/73
- DC 震动手柄　50
- DCVGA/万用 VGA　39/200
- DC 用 GB/NGP 模拟器(DC 上可玩 GB/NGP 游戏)　25
- DC 用超任模拟器(DC 上可玩超任游戏)　55
- DC 用 GBA 模拟器(DC 上可元 GBA 游戏)　30
- DC 用 N64 模拟器(DC 上可玩 N64 游戏)　150
- DC 万用 SS 模拟器(DC 上可玩 SS 游戏)　40
- DC 万用金手指　35
- DC 开机盘　20
- DC 万用 VCD 播放器(送最终幻想 VCD 一套)　45

- DC 原装键盘/鼠标　73/42
- DC 振动光枪　72
- DC 原装光头　120
- DC 制转　35
- DC 方向盘　150
- PS 原装光头　260
- PS 金手指(可对应所有机型的主机)　30
- PS 120 格记忆卡　45
- PS 原装液晶记忆卡　85
- PSONE 彩色液晶显示屏(全制式)　580
- PSONE 液晶屏放大镜　55
- PSONE 旅行充电电源　150
- PSONE VCD 卡　180
- PSONE 限定记忆卡/背包　30/33
- PS 制转　30

- PS2 原装震动手柄　150
- PS2 支架　60
- PS2 金手指　350
- PS2 旅行包　100
- GBA 透明皮套　10
- GBA 对战线　15
- GBA 镜面　10
- GBA 夜用灯　20
- GBA 背光灯　30
- GBA 放大镜　17
- GBA 摇杆　10
- GBA 旅行充电电源　35
- GBA 充电器　25

- GBA 手柄式盔甲　30
- GBA 高能充电器(10 小时)＋收音机立体声双喇叭　50
- GBA 耳机＋收音机　30
- GB 万用对战线/放大镜　10/15
- GB 彩/薄/厚电源　8
- GB 彩/薄/机壳　15
- GB 把式充电器　30
- GB 彩/薄/笔式充电器　25
- GB 掠夺者金手指卡　60
- GB 夜用灯/贴膜　10/8
- GB 魔术卡　25
- PS2001 加强版金手指书(送金手指盘一张)　40

快件邮费每件 10 元

凡购买以上配件满 100 元者均送迷你型超人掌上游戏机一台,或送本公司会员卡一张,数量有限送完为止。

GBA 卡自选区

- GBA 黄金太阳　73
- GBA 黄金太阳(中文)　120
- GBA 恶魔城(日文)　60
- GBA 皇家骑士团　82
- GBA 恶魔城(中文)　73
- GBA 快打旋风　65
- GBA 2002 冬季运动会　80
- GBA 龙战士　65
- GBA 三国志(中文)　100
- GBA 龙战士Ⅱ使命之子　88
- GBA 寂静岭　90
- GBA 玛莉奥 A　55
- GBA 坏瓦里奥　70

- GBA 魔法假期　75
- GBA 索尼克　85
- GBAF－ZERO　70
- GBA 尖端 GTA　65
- GBA 马里奥赛车　65
- GBA 实况足球　85
- GBA 机器人大战 A　73
- GBA 机器人大战 A(中文)　120
- GBA 侏罗纪公园(育成)　70
- GBAF/14 战机　65
- GBA 核金弹头 EX PS 版　65
- GBA 街霸 EX　70
- GBA SNK－CONMOK　65

- GBA 钻地小子　65
- GBA 幻想水浒传　70
- GBA 纯情房东俏房客　75
- GBA 铁拳 A　80
- GBA 高达战记　100
- GBA 风之克罗诺亚　60
- GBA 幻想传说－未来篇　85
- GBA 玛莉 2 代　60
- GBA 洛克人 2 代　65
- GBA 实况足球 5(PS 版)　68
- GBA 胜利十一人(PS 版)　75
- GBA 街霸 3　80
- GBA 心跳回忆 2　80

- GBA 哈里波特中文　85
- GBA 中央大陆之战　80
- GBA 游戏王 6 代　85
- GBA 真女神转生－恶魔城混血儿　80
- GBA 拳皇　70
- GBA 拳皇 EX 新血　75
- GBA 快打旋风 2　75
- GBA 特鲁尼克大冒险　80
- GBA 南梦宫 4 合 1　75
- GBA 生化危机 PS 版　95
- GBA 沙罗曼蛇 PS 版　72
- GBA 星际争霸　70

- GBA 辛普森城堡　70
- GBA 3D 铁鹰　65
- GBA 罪恶工具 EX　90
- GBA 史奴比探险　65
- GBA GT 赛车　60
- GBA 黑衣人 PS 版　75
- GBA 闪灵悍将　65
- GBA 幽灵房屋 24 小时　68
- GBA 毁灭公爵 X　85
- GBA 西部牛仔 PS 版　90
- GBA 大战略 PS 版　95
- GBA 格兰堡　100

GBA 正版卡自选区

- GBA 黄金太阳　190
- GBA 机器人大战 A　255
- GBA 恶魔城中文　200
- GBA 三国志中文　260
- GBA 街霸 EX　200
- GBA 幻想传说　300
- GBA 拳皇　300
- GBA 铁拳　250
- GBA 萨尔达传说　260
- GBA 真女神转生　260

快件邮费每件 10 元

凡在本公司购买 GBA 卡者均可享受无限次换卡业务,并凡购买 2 盘者以上均送 GB 合卡 1201 一盘或会员卡太 8 挂表一只数量有限,送完为止。

GB 合卡自选区

- 00401:牧场 2 中文、三国演义 2 中文、游戏王 3 中文、第五次中文……50
- 00402:机器人 F 中文、游戏王 4 中文、三国 3、牧场 2(全中文)……60
- 00411:口袋金中文、数码暴龙中文、第四次机器人中文、口袋银中文……60
- 00502:太空战士 8 中文、三国霸王大陆中文、2000 格斗、合金弹头……55
- 00503:格斗王 2002 中文、心跳回忆中文、水浒传中文、第五次机器人大战中文、口袋水晶中文…80
- 00601:萨尔达、勇者斗恶龙、三国 3、牧场 2(全中文)……60
- 00606:生化危机中文、恶魔城 2 中文、哈里波特中文、数码怪兽水晶版中文、太空战士 X 中文、天诛 4 中文…95
- 01001:铁拳 3、幽游白书 2、洛克人、重击手、核金弹头、实况足球……40
- 01002:斩红郎无双剑、96 格斗、快打旋风 2、饿狼 3、幽游白书、索尼克……50
- 01302:口袋水晶中文、口袋金中文、银中文、游戏王 4 中文、孤岛冒险中文……105
- 01305:萨尔达大地中文、机器人大战 F 中文、2001 格斗核金弹头 EX、勇者怪兽中文……130
- 01201:口袋金、银、红、青、绿、水晶、黄中文、牧场 3 中文……120
- 012601:拳皇 96、97、98、街霸 3、柯南、饿狼……45
- 0602 机器人大战 A 中文、黄金太阳、心跳回忆中文、太空战士 9 中文、越战 2001 中文、大航海…110
- 0801 口袋黄、红、青、绿中文、梦幻之星中文、三国傲视天下中文、第五次机器人大战中文…50
- 01101 太空战士 4、三国霸王大陆、第五次机器人、海陆空大战、信长野望、大富翁中文……60
- 01102 牧场 3 中文、口袋水晶中文、NBA2001、坏玛莉 3 中文、口袋黄中文、饿狼五 ……75
- 01202 玛莉奥 5、玛莉奥 4、玛莉奥 3、玛莉奥 2、玛莉奥 1、玛莉欧炸弹、玛莉赛车……45
- 01401 牧场 3 中文、牧场 2 中文、核金弹头、游戏王 4 中文、孤岛冒险中文、SD 机器人中文、七龙珠中文……75
- 01502 97 格斗、龙珠、SD 格斗、灌蓝高手、恶魔城、核金弹头……50
- 02002 96 格斗、饿狼传说 4、幽幽白书 4、七龙珠、太空战士(中文)…… 55
- 02201 口袋金、银、黄、青、绿、红、三国霸王大陆、大金钢 2001、合金弹头……70
- 02401 牧场 3 中文、勇者斗恶龙中文、口袋金中文、孤岛冒险 3、恶魔城 2 中文、坏玛莉 3……70
- 08201 炸弹人 RPG、朱罗纪公园 3、合金弹头、双截龙 2、王牌空战、美少女麻(绝对不重复)……60

GB 单卡自选区

- 黄金太阳中文　46
- 机器人大战 A 中文　60
- 射雕英雄传(中文 PS 版)　45
- 幻想水浒外传中文　70
- 大航海时代中文　29
- 天诛 4 中文 PS 版　65
- 生化危机 2 中文　50
- 口袋水晶中文 2 时钟　29
- 口袋水晶(壮士版)中文　28
- 口袋水晶(翡翠版)中文　28
- 数码暴龙水晶 3 中文　45
- 数码暴龙口袋版　50
- 洛克人 X2 中文　40

- 生化危机 3 中文 PS 版　60
- 明日帝国 007　55
- 游戏王 5 中文　50
- 幻想传说中文　32
- 卧虎藏龙中文　65
- 牧场物语 5 中文　60
- 中日甲 A 联赛(中文)　58
- 2001 越南战役　43
- 古墓丽影 3 中文　70
- 纹章传说中文　43
- 恐龙危机　60
- 数码怪兽水晶版中文　70
- 心跳回忆(文艺、体育中文)　43

- 太空战士 X 中文　50
- 心跳回忆 2 中文　60
- 勇者斗恶龙 3 中文　43
- 超魔神英雄传中文　55
- 星之海洋中文　65
- 2002 格斗拳皇中文　45
- 名侦探柯南 3 中文　48
- 古墓丽影·剑的诅咒中文　58
- 机器人大战 F 完结中文　45
- 梦幻之星中文　50
- 风来之西林(PS2 版)　32
- 2001 饿狼中文　50
- 鬼屋魔影　60

- 机器人大战 F2 中文　55
- SNK 对卡普空　55
- 樱花大战中文　58
- 真女神转生 1＋2 中文　65
- 三国志 4 傲视天下中文　70
- 帝国时代　37
- 盟军敢死队　33
- 红色警报 2 中文　55
- 英雄无敌 4 中文　37
- 核金装备中文　43
- 魔法骑士 2＋3 中文　45
- 真女神转生卡片招唤师　55
- 萨尔达时空之章(中文)　48

- 大地之章(中文)　48
- 洛克人 DX3 代　60
- 真女神转生白之书(中文)　60
- 浪漫沙加　55
- 龙战士　70
- 提督决断 3 中文　70
- 格兰帝亚中文　65
- 阿卡迪亚中文　60
- 勇者斗恶龙 4 中文　45
- 勇者怪兽篇 2 中文　65
- 沙丘 2000 中文　65
- 牧场物语 4 中文　45

- 封神演义中文　38
- 勇者 1＋2 中文　30
- 1942 街机　25
- SD 机器人大战中文　30
- 实况足球 2002　45
- NBA2002　35
- 孤岛冒险 2 中文　43
- 格斗王 2001　40
- 恶魔城 2 中文　60
- 太空战士 9 中文　58
- 哈里波特中文　43

凡购买 GB 卡 3 盘以上者均送合卡 1302 一盘,或高达人物造型 1 个或会员卡数量有限送完为止,快件邮费 10 元/盘。

邮购汇款地址:北京市广安门 邮局 100053 信箱 001 分箱

收款人:北京博凯利公司　邮编:100053

地址:北京市广外马莲道甲 17 号(此地址不收汇款及信件)乘 414 马莲道南口下车向东 50 米路北、609 红莲南路下车对面即到　咨询售后服务电话:(010)63274599

邮购查询时间:早 10:00—晚 16:00(周二休息)

好消息:

本公司现聘请具有 10 年维修经验广东技师,可以维修各种游戏机,成功率 100%,如果您所喜爱的游戏机出现了故障,我们会为您排忧解难,并且在本公司维修主机者,我们只收零件费,不收维修费,会让您花最少的钱,重新拥有自己所喜爱的游戏,本公司会员在本公司维修游戏机,可以享受 8 折优惠。

郑重声明

1、本公司产品均经有关部门检测,保证消费者利益和权益。
2、因市场变化个别产品会有浮动,广告版权、解释权属本公司所有请来电来函查询。

河南闯关族电玩商行

特别推荐

本公司根据市场需要，从日本引进技术及生产线，独自开发适用一系列高档家用游戏机(PS2、X－BOX、PSone、NGC、DC 等)的液晶彩色显示屏，以"◈"、"闯关族"作为商标，受法律保护，有产品合格证书、三包书，面试以来，因其经济实用、使用方便、价格低廉、受到大家广大好评，产品供不应求，为回报广大用户，经研究决定，元旦、春节期间优惠酬宾，具体情况看下列广告，亦可电话联系，另公司现面向全国证征各地代理、联系电话：0371－3924564 或 13700881126

汇款地址：河南省郑州市金水区经八路 11 号 7 号楼 13 号　收款人：葛谦　邮购热线：0371－3924564　邮编：450002

主机量贩区

PS Ⅱ 35000 型(主机、正版盘 GT Ⅲ、原装黑振、AV 线、电源线) 2450 元　邮费 50 元
PS Ⅱ 30000 型(主机、原装黑振、AV 线、电源线) 2150 元　邮费 50 元
PSone：102/101/103(主机、原装自振、电源、AV 线) 750 元/750 元/750 元　邮费 30 元
DC：中讯代理 A 型日版/B 版/美版/欧版(主机、原装手柄、电源线、AV 线)1000 元/850 元/750 元/750 元 邮费 30 元
手掌机：GBA/GBC/超薄 GB　550/410/290　邮费 10 元　X－BOX(全套)电询
NGC 主机、原装手柄、带游戏　1950 元　邮费 30 元　奥林巴斯眼镜电视(最新)　3300 元(带邮费)
注：所售主机均贴有受法律保护的"◈"及"闯关族"商标　监督、投诉电话：0371－6967363、13700881126

PS 二手机 邮费 30 元
(主机、双手柄、AV 线、电源、直读)
9002－500 元、9003－500 元
7501、7502－500 元
7000、5000－400 元
3000、1000－350 元
SS 二手机全套 280 元 邮费 30 元

特价配件区

PS Ⅱ CD、DVD 直读	350 元	PS Ⅱ高清晰 S 端子线	20 元	DC 组振包	20 元
PS Ⅱ原装 8M 记忆卡	250 元	PS 高清晰 S 端子线	10 元	GBA 原装电源	40 元
PS Ⅱ原装黑振	250 元	DC 上网猫、盘	150/套	GBA 放大镜	30 元
PS Ⅱ专用 VGA	300 元	DC 原装手制	80 元	GBA、GB 灯	10 元
PS Ⅱ横、竖支架	20 元	DC 原装记忆卡	120 元	GBA、GB 皮套	10 元
PS Ⅱ DVD 摇控器	50 元	DC 万用 VGA	60 元	DC、VCD 模拟器	20 元
PS Ⅱ色插分量线	50 元	DC 原振包	115 元	GB 专用电源	10 元
PS Ⅱ专用 150W 电源	180 元	DC4M 记忆卡	35 元		

GBA 组装卡

胜利十一人足球	70 元	摄影	170 元	烈火炎焰	80 元	寂静岭	110 元	雷霆战阵	55 元	GTA 赛车	55 元	侏罗纪公园	70 元
实况足球	70 元	西部枪手	75 元	大战略	80 元	超级机器人 A	70 元	罪恶格斗 X	80 元	GT 选手权	50 元	上海麻将	90 元
特鲁尼克大冒险	80 元	朱罗纪公园	70 元	奇奇怪界	50 元	黄金太阳	70 元	玛丽坏兄弟	70 元	**凯林猫合集**		唐老鸭	70 元
三国志	70 元	勇者斗恶龙	80 元	心跳回忆	80 元	皇家骑士团	70 元	游戏王 6	140 元	洛克人	50 元	大富翁	50 元
玛丽好兄弟Ⅱ	55 元	哈里波特	75 元	南梦宫合集	65 元	恶魔城(中)	70 元	街霸Ⅱ	70 元	F14 战机	50 元	信长野望	70 元
铁拳 TA	70 元	龙战士Ⅰ	50 元	寂静岭	110 元	恶魔城(日)	50 元	快打旋风	50 元	铁鹰战士	50 元	拿破仑	75 元
格斗之王 EX	70 元	龙战士Ⅱ	50 元	滑板小子东尼	85 元	玛丽好兄弟	50 元	风之少年	50 元	魂斗罗	50 元	泡泡龙	50 元
幽灵夺还屋	60 元	超音讯索尼克	70 元	玛丽赛车	50 元	绿色兵团	55 元	鬼屋魔影	50 元	沙罗曼蛇	50 元	**邮费 10 元**	

最新产品

"闯关族"9 寸真彩液晶显示屏　1698 元 邮费 20 元(仅售 100 套)
"闯关族"5.6 寸真彩液晶显示屏(可收电视)698 元 邮费 20 元(仅售 500 套)
"闯关族"5.6 寸微彩液晶显示屏(可收电视)598 元 邮费 20 元(仅售 500 套)
"闯关族"5.6 寸真彩液晶显示屏　498 元 邮费 20 元(仅售 500 套)
"闯关族"5.6 寸微彩液晶显示屏　398 元 邮费 20 元(仅售 500 套)
最惠组合：PSone(主机＋原装振＋原装电源＋原装 AV 线)＋"闯关族"5.6 寸彩色显示屏
仅售 1400 元 邮费 30 元(仅售 500 套)
DC(主机＋原装手柄＋原装 AV 线＋电源)＋"闯关族"5.6 寸彩色显示屏
仅售 1400 元 邮费 30 元(仅售 500 套)

攻略书 免邮费

游戏王	22	牧场 2、3	22	PS、DC 金手指大全	22
萨尔达	22	勇者斗恶龙	22	莎木 1、2	22
时空/大地	22	水晶攻略薄	22	太 8、太 9、太 10	22
薄金银书	22	水晶攻略厚	22	世纪外传	22
中厚金银书	22	勇者恶斗龙 4	22	梯区	22
最厚金银书	22	(上、下等)	22	阿卡迪亚	22
4 合 1 口袋	22	黄金太阳	22	恐怖反应	22

精品系列

太八烟盒	30	太＋烟缸	30
太八火机	15	太＋火机	15
太八项链	12	太＋刀	18
太＋闪光表	70	太＋坏	18
太＋男表	70	太＋钱包	25
太八情侣表	110	太＋支架	70

特别推荐

- 机器人大战 A 60
- 樱花大战(中文) 60
- 哈里波特 45
- 二郎神杨戬(中文) 40
- 恶魔城Ⅱ 60
- 大刀(中文) 38
- 三国志之视天下 60
- 洛克人 DX Ⅲ 60
- 封神榜(中文) 38
- 风之西林 2 35
- 星之海洋 40
- 鬼屋魔影(中)(日) 60/40
- 怪兽策略(中文) 50

- 古墓骑兵(中文) 38
- 古墓丽影 2(中文) 55
- 数码 RPG 58
- 生化危机(中文) 36
- 勇者斗恶龙 3(中文) 35
- 大地(中文) 20
- 时空(中文) 20
- 文章传说(中文) 45
- 百金神兽(中文) 40
- 007(中文) 25
- 2002 格斗 45
- 玛丽网球 30
- 水浒神兽(中文) 68
- 心跳文艺(中文) 32
- 心跳体育(中文) 32

- 口袋钻石(中文) 18
- 口袋翡翠(中文) 18
- 口袋洞版(中文) 30
- 黑之书(中文) 35
- 白之书(中文) 25
- 红之书(中文) 35
- 多侦探柯南(中文) 50
- 樱花大战 45
- 越战 2001 40
- 太空战士 10 35
- 口袋金、银(中文) 18
- 口袋水晶(中文) 19
- 口袋红、绿、黄、青(中文) 13
- 口袋金银合卡(中文) 28
- 游戏王 1、2(中文) 23/35

- 游戏王 3、4(中文) 14/38
- 牧场物语 1、2(中文) 15/20
- 牧场物语 3、4(中文) 20/46
- 萨尔达(中文) 15
- 勇者斗恶龙 1＋2(中文) 20
- 爆走战记(中文) 20
- 燃烧战车 28
- 太空战士 4(中文) 14
- 太空战士 8(中文) 14
- 96/97 11/14
- 99/2000/2001 25/25/30
- 立体街霸Ⅱ 14
- 好玛丽 2、3 23
- 玛坏丽(中文) 30
- 机器人大战 F(中文) 15

- 第二、三、五次机战(中文) 15/15/15
- 女神转生Ⅱ(中文) 20
- 快打旋风 15
- 三国志 1、2(中文) 12/16
- 吞食天地(中文) 13
- 大富翁(中文) 18
- 蓝球飞人 14
- 洛克人 X2(中文) 15
- 鬼武者(中文) 25
- 盗墓迷城 2(中文) 15
- 大战略(中文) 18
- 孤岛冒险 2(中文) 20
- 幽幽白书(中文) 14
- 斩红郎无双剑(中文) 18

- RPG 炸弹人(中文) 25
- 1942 20
- 大金刚 18
- 电车 GO 15
- 2000 实况足球 23
- 胜利 11 人足球 15
- 牧场 4 合 1(中文) 35
- 水晶 5 合 1(中文) 35
- 金 4 合 1(中文) 32
- 银 4 合 1(中文) 32
- 玛丽 7 合 1(中文) 26
- 玛丽 12 合 1(中文) 35
- GB2in1 金手指卡 35
- 6 合 1(96、95 饿狼、幽幽白书、忍者鬼 忍者龙剑传 35

- 10 合 1(96 双截龙 1、2、3 洛克人 1、2、3 魂斗曼 1、2 热血硬派) 35
- 8 合 1(三国志中文、吞食天地中文、第二次、复活邪战)35
- 12 合 1(口袋黄、绿、青)机械人大战、杰克、游戏王 45
- 6 合 1 口袋黄、太空战士 4 魂斗罗 6 冒险岛 2 40
- 10 合 1 口袋(金、银)口怪兽(中文)梦幻之星 45

邮费一盘 8 元
每多一盘加 2 元

郑重承诺：阁下在闯关族及各分店所购新主机均有"闯关族"及"◈"明显商志，均为原装正品，受法律保，如遇质量或其它问题请拨打投诉电话：0371－6967363 或 13700881126 联系　诚征各地经销商闯关族经八路零售，邮购总店地址：郑州市经八路北段 11 号院 7 号 13 号，电话：0371－3924564

各地连锁店如下：

新乡：闯关族二百货二楼 A 区 18 号
电话、传真：0373－2048332、13017540416 联系人：周鹏
洛河：火车站兴亚科技市场一楼 28、29 号(图书超市对面)拳王电子
联系人：陈永超　电话 0395－2166617 13069566675
周口：荷花市场荷花仙子南 10 米路东 2－1308 勇乐电玩游戏专营店
电话：0394－8262203 联系人：张勇
许昌：光明路中段附 6 号闯关族游戏专营
手机：13069519896 联系人：杨国杰
邯郸：市北关街甲 8 号(学步桥南 50 米)游戏之家

市针织厂批发市场南门游戏之家 0310－4057181 616718 马俊国
开封：顺河区财政厅东街 14 号万顺游戏天堂
电话：0378－5963212 联系人：王林
平顶山：闯关族电玩火爆机一族平顶山建设路
5 中心路交叉口太阳城商场 2 楼　电话：13071719237　联系人：李龙
平顶山：西沿河路西杨村联盟小学对面次世代游戏专营 0375－2908152 王先生
安阳：市解放路步步高专卖店(市中医院对面)电话：0372－5937633 郑先生
焦作：解放东路信访局北侧闯关族 电话：0391－2925015、13608498520 安先生
开封：龙亭区御街东口天翔模型中心 电话：0378－2880230、3854086、5979400 唐田乐

郑州：经八路北段闯关族游戏专营
电话：0371－3924564　葛先生
正兴街邮局马路对面闯关族　电话：0371－6967363
庆丰街火车头体育场南 50 米 郑州超群模型玩具
手机：13903821775　联系人：付炎
苑陵商场一楼 1559 档 电话：6953031 焦水河

鞍山益友平价电器商行邮购价目

邮费 6 元 1 件多 1 件加 1 元，10 件起免费
(此报价长期有效，365 天不休息)

二手货 GB 机代卖、收购　PSone 750 元　PS 跳舞毯 30 元　PS900X 600 元
原装超薄机 100 元～200 元　原装彩机 200 元～280 元

正版 GB 卡适用于所有 GB 机都是新卡记忆良好，付说明书一本，精美包装盒一个，内装记忆电池一块。

GB 共通单卡

- 口袋金、银、(日彩/中彩)　各 13 元
- 口袋红、绿、青(中彩)　各 13 元
- 口袋黄 8M(中彩)　16 元
- 99 格斗王，格斗 2000(彩色)　21 元
- 95,96,97,格斗王　各 10 元/12 元/15 元
- 勇者斗恶龙(中彩/日彩各 20 元

- 三国志 2 代(中彩)　13 元
- 牧场物语 2 代(日彩/中彩)　各 25 元
- 第三次机械人大战(中彩)　12 元
- 悟空外传，七龙珠(中彩)　12 元
- 大富翁(中彩)　12 元
- 幽游白书 3 代/4 代　各 12 元
- 七龙珠激斗传(超斗士)　5 元

- 孤岛冒险者 2 代(彩色)　12 元
- 名侦探柯南 1 代/2 代　各 12 元
- 游戏王 3(中彩)　12 元
- 大金刚 1 代/3 代　各 13 元
- 洛克人 5 代/8 代　各 10 元/12 元
- 太空战士 8 代(中文)　13 元
- 飞龙之拳外传　6 元

- 玛莉网球(彩专)　16 元
- FiFA2001(彩专)　16 元
- 心跳文艺版(中彩)　27 元
- DX 超级玛莉(彩专)　12 元
- 卡片精灵(彩色)　12 元
- 7 合 1 魂斗罗 6 代　13 元
- 45 合 1 冒险岛 2 代　13 元

- 35 合 1 射击泡泡龙　13 元
- 7 合 1 冒险岛 2 代　13 元
- 7 合 1F15 战机　13 元
- 魔法球(中彩)　15 元
- 拉萨玛传奇(中彩)　15 元
- 瓜瓜火龙(中彩)　15 元
- 数码怪兽 1 代(中彩)　15 元

- 数码怪兽 2 代(中彩)　20 元
- 雷弩机神(中彩)　25 元
- 悟空降魔录(中彩)　35 元
- 33 合 1 N64 玛莉　13 元
- 萨尔达大地之章(中彩专)　13 元
- 萨尔达时空之章(中彩专)　13 元
- 勇者斗恶龙 3 代(中彩专)　30 元

- 8 合 1 飞机专辑　23 元
- 小叮当 2 代　5 元
- 信长野望 2 代(彩)　12 元
- 篮球飞人 2 代　12 元
- 忍者龙剑传　5 元
- 光之继承者　12 元
- 实况足球　12 元
- 三国志(中文)　12 元
- 98 足球 FIFA　13 元
- 罗德岛战记(彩)　14 元
- 鬼太郎　13 元
- 99NBA(彩)　12 元
- 美国 F15 战机　5 元
- 炸弹人 8 代(彩)　12 元
- R－TYPE1＋2 合集(彩)　12 元

- 天使之翼　12 元
- 国盗物语　5 元
- 圣剑传说　12 元
- 大海战　5 元
- 街头霸王 2 代　12 元
- 口袋恋爱　12 元
- 吞 3/英雄传(中文)　12 元
- 三二四驱车 2 代　10 元
- 恶魔城传说　5 元
- 心跳回忆(体育篇)(彩)　25 元
- 海陆空大战争 2 代(彩)　12 元
- 比卡丘弹珠台(彩)　12 元
- 魂斗罗 6 代　5 元
- SD 机械大战完结篇　12 元
- 饿狼传说 3 代　12 元

- 斩红郎无双剑　12 元
- 第二次机器人大战(中)　12 元
- 太空战士 4 代(中文)　12 元
- 麻雀王(彩)　12 元
- 双截龙 2 代　5 元
- 99 足球(彩)　12 元
- 赛车专辑 8 合 1　23 元
- 坏玛莉 2 代被盗的财宝　12 元
- 过关神龟 3　5 元
- 异形 3　5 元
- 上尉密令　5 元
- 超级玛莉 7 代　9 元
- 泡泡龙 4(彩)　12 元
- 侍魂　12 元
- 冒险岛 3　9 元

- 忍者蛙　5 元
- 西游记　9 元
- 第五次机器人大战(中)　12 元
- 铁拳 3　10 元
- 狮子王　12 元
- 沙漠风暴　9 元
- 战场之狼 2 代　5 元
- 丛林冒险　5 元
- 泡泡龙　5 元
- 复仇者　5 元
- T2　5 元
- 美少女战士　5 元
- 魂斗罗　5 元
- 音速小子 6 代　12 元
- 人猿泰山　5 元

- 蝙蝠侠　5 元
- 汤姆与吉瑞　5 元
- 音速小子 5 代　9 元
- 火枪英雄　5 元
- 怪鸭历险记　5 元
- 特特殊警察　8 元
- 足球　5 元
- 阿拉丁神灯　12 元
- 蝙蝠侠 2 代　5 元
- 洛克人 X(彩色)　13 元
- 炸弹人 RPG(彩色)　12 元
- 超级玛莉 3 代　12 元
- 12 合 1 音速 5 代　13 元
- 6 合 1 音速 5 代　13 元
- 7 合 1 战斗忍者蛙　13 元

- 7 合 1 柯拉米兰球　13 元
- 耶鲁王子(中彩)　15 元
- 彩虹战士(中彩)　15 元
- 迷途之旅(中彩)　15 元
- 神奇铁金刚(中彩)　35 元
- 封魔神灯(中彩)　25 元
- 数码怪兽 3 代(中彩)　25 元
- 恐龙创世纪(中彩)　30 元
- 勇者斗恶龙 1＋2(中彩)　20 元
- 牧场物语 3 代(中彩)　23 元
- SD 高达外传(中文)　19 元
- 机器人 F 完结篇(中文)　13 元
- 口袋水晶(彩专中文)　16 元
- 女神转生 2 代(中彩)　12 元

- 古墓丽影 2 代(彩专)　38 元
- 彩虹行动(彩专)　15 元
- 汤姆与吉瑞(彩专)　15 元
- 少年街霸(彩专)　15 元
- 坏玛莉 2 代(彩专)　15 元
- DDR 劲爆热舞(彩专)　16 元
- 合金装备(燃烧战车)(彩专)　16 元
- 2000FIFA(彩专)　16 元
- 玩具军人(彩专)　15 元
- 坏玛莉 3 代(彩专)　16 元
- 街霸 4 代勇者之梦(彩专)　15 元
- 1942(彩专)　12 元
- 玩具总动员 2(彩专)　13 元

(FC 文字卡)

- 第四次机械人(中)　30 元
- 勇者斗恶龙 4 代(中)　30 元
- 爆笑三国(中文)　30 元
- 水浒传(中文)　30 元
- 勇者斗恶龙(中文)　30 元
- 勇者斗恶龙 2 代(中文)　30 元
- 英烈群侠传(中文)　30 元
- 甲 A(中文)　30 元
- 老 64 合 1 无重复　15 元
- 勇者斗恶龙 3 代(中文)　30 元
- 魔神英雄传(中文)　30 元
- 风云(中文)　30 元
- 太空战士 2 代(中文)　30 元
- 太空战士(中文)　30 元

MD 文字卡：

- 三国志 5 代(中文)　29 元
- 梦幻模拟战 2 代(中文)　29 元
- 水浒传(中文)　29 元
- 超级大富翁(中文)　29 元
- 悟空外传(中文)　29 元
- 大航海时代 2 代(中文)　29 元
- 众神遗产(中文)　29 元
- 超级大富豪(中文)　29 元
- 爆笑三国(中文)　29 元
- 航空霸业 2 代(中文)　29 元
- 皇室血裔(中文)　29 元
- 王者雄狮(中文)　29 元
- 太阁立志传　29 元
- 光之继承者　39 元
- 成吉思汉　29 元

真正 100% 兼容台湾主板 MD2 型机内置制式转换卡 NTSC－PAL 制式卡带全兼容，付双手柄，AV 盒，AV 线，RF 线，电源，推广价 110 元，邮费 30 元，主机质保 6 个月(送卡三盘)

配件类：

- GB 万用对打线 6 元
- GB 普/彩/薄/背挎两用包　各 5 元
- PS120B 液晶记忆卡(芯片)　29 元
- SFC 磁碟 10 张起(含游戏)　1.8 元
- GB 镜面(带贴膜)普/薄/彩　各 3 元
- 各种手柄导电胶　3 元
- GB 薄/彩可充电池组(送电源)　20 元
- PS15 格记忆卡(芯片)　12 元
- MD 二型机 AV 转换盒　7 元
- SS/PS 21 针 RGB 线　7 元

- GB 彩/薄两用放大镜带灯　9 元
- SNK/MD 掌机镜面带贴膜　各 8 元
- PS 仿原装振动手柄　26 元
- GB 笔式充电器彩/薄通用　20 元
- 太 8 项链＋戒指　各 5 元
- 游戏文化烟合带打火机　20 元
- PS 机壳/背包　各 20 元/19 元
- 电脑用格斗王/月型手柄　各 19 元
- PS 手柄/AV 线，S 端子线　各 7 元
- MD6 健手柄/飞行摇杆　各 6 元
- SS 手柄　各 13 元
- GB 彩机挂带　5 元

- SS 街机大摇杆　45 元
- GB 普/薄/彩用立体声耳机　各 6 元
- DC 用 AV 线 .S 端子 .RGB 线　各 9 元
- PS 中文金手指卡/对战线　各 25 元/10 元
- 各种 GB 对打线/格斗手柄　各 5 元
- GB 电源/皮套普/薄/彩　各 5 元
- GB 机彩壳彩/薄送工具　各 16 元
- GB 彩薄两用灯　5 元
- 5#/7# 充电电池 4 节　各 10 元
- PS 8 合 1 手柄附件　5 元
- 2032 记忆电池　5 块　10 元

- DC 手柄加长线　5 元
- SS 多功能中摇杆　39 元
- GB 金手指(开锁大师)　39 元
- GB 彩机透明皮套　5 元
- GB 普/薄/彩三用充电器　32 元
- MD 连发大手柄　6 元
- PS 彩色透明格斗王手柄　15 元
- PS 原装手柄/制转　各 30 元/15 元
- SFC 多功能手柄　10 元
- GB 普/薄/彩三用放大镜　7 元
- GB 薄机透明皮套　5 元

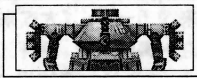
- PSIM 记忆卡(红色包装)　9 元
- GB 普机机壳　25 元
- SS AV 线　9 元
- SFC AV 线　9 元
- GBA 透明皮套　8 元
- GBA 万用对打线　10 元
- GBA 照明灯　12 元
- GBA 镜面　7 元
- GBA 摇杆　7 元
- GBA 放大镜　12 元

本店承诺：所有卡带零配件均为全新，备有大量现货，热销品种库存 100 件以上，确保您汇款就能买到商品。款到当天发货。从您汇款当天起 8－25 天均能收到物品。

二手 GB 收购/汇款地址：辽宁省鞍山市 302 信箱　邮编：114033　收件/收款人：王恩超　电话/传真：0412－6939066(2220119)

Inspire the Game





与日本高打的差距

天师看了N多段日本高打（霸王、小霸、十段）间的VF对战，感觉不是没有可能达到那种水平，但可能性极小。这与1945、武装雄狮BLAZE，或其他什么游戏的结论是完全一致的——没有详细的攻略办法，我们无法提高！

●龙哥，有一个专门介绍游戏的节目正在中央电视台播广告。另据网上消息称中文“ICO”上市卖了35万套（在港、台），索尼有意继续出中文游戏，真否？还说中文“合金2”、“三国8”正在制作中，可有此事？口袋妖怪GBA版是2002年3月还是2003年3月？

我很想通过电软认识一些玩友，男女不限（我班曾有3位MM组成反恐娘子军，服吧！），我的信箱jinying1985@sina.com，QQ：122106765。

随着游戏机更新换代，电软肩上的任务更重了，你们起着引导游戏潮流（仅限国内）和决定玩家口袋中“铁”流向何方的重任！我常以各小编作为自己的榜样，在游戏中学习你们顽强的精神，在学习中学习你们的敬业精神。我身为任天堂铁杆，相信只有任天堂迷以后才能升入天堂（好像有点不可能），GBA早已入手，但准备放弃NGC，主要是PS2上好游戏太多，而自己的“铁”又有限……受你们的影响，我不想装直读，哪怕一年只玩几款游戏。

我喜爱NAMCO、KONAMI、KOEI……　　（河南南阳 李若冰）

李读者你好，多谢来信中你对本刊的支持。

游戏是一个大产业，相信它迟早会得到社会各界的认同。

关于PS2上的中文版ICO，我个人认为，这样一款休闲型游戏是非常适合广大LIGHT USER游戏的，游戏的“操作难度系数”如果以10分为满分，那ICO我最多给它2分。这个游戏的乐趣在于解谜，其谜题设置尚“恰到好处”，流程并不长，氛围也不错，适合大众娱乐。

尽管游戏如此出色，但由于不是什么“大作”，最多算是块“和氏璧”，所以虽然我们把攻略放到了彩页中，也不能说明其销量大，在日本这游戏连3万本都没达到（就算在北美ICO的销量也没有达到令人吃惊的地步，不过40万左右）。至于香港和台湾两地，说句夸张点的话，两地的PS2主机加在一起再乘以2，也绝达不到35万台。因此ICO中文版在港台地区的销售量达到35万是个彻头彻尾的八卦消息。经分析龙哥认为，在香港ICO的销量350本没问题，要说能达到3500本那我们就要问问他是谁算出来的数据！更别提350,000本了。（笑）

不过，索尼继续推出中文版游戏的意愿是肯定存在的。听说台湾省已经有了中文版的“三国无双2”。据龙哥个人了解，台湾省的D版情况虽很严重，但仍有不少玩家全力支持正版。如果我们也能够行动起来，长此以往竭尽全力去支持正版，相信总有一天SCE会想起我们（日本管盗版叫“海贼版”）。至于PS2版“合金2”、“三国8”，没有迹象表明要推出中文版，可能只是个推测。

龙哥倒是也不赞成你买NGC，毕竟我们手中的资金有限，买一台PS2还需要努很大的力。我觉得，PS2作为当前最适合国内玩家的主机，好游戏多只是一方面，其实很大程度上是因为主机有比较圆满的“直读”方案。为此，龙哥真心希望国内各店家能够大兴二手正版盘买卖之风，将盗版对玩家心灵和PS2主机的伤害度降到最低！

另外，还有一些八卦消息如VF4的FAMITSU打分高达39分，比如SCE即将推出“55000型自带40G大硬盘的廉价版PS2”，再比如拿街机图片充当PS2版开发画面等等……凡此种种走在厂家前面的“消息”，我们可以理解为玩家对游戏的渴望……但八卦永远是八卦而已。

买正版游戏——带领我们通往神奇游戏世界的康庄大道

●龙哥好。第一次写信，勿（务）必刊登，不然小弟的信心会受严重打击。俺生在GAME土壤贫乏地区，以下问题急需解答。1、FF12有消息否？俺等着呢！去年第10期电软上那一套FF人物模型怎么入手？　2、电软今年的彩页款式就这样定了吗？中间无彩页很不舒服。而且黑白页中间易掉页，真麻烦！　3、PS2已经29800日元了，还会再降吗？吾等已在憧憬中。　4、就后次世代主机而言，玩原创游戏和街机移植作品，用解析度多少的电视较好？　5、KOF2000是否已移植？KOF2001的完全解析是否会有，就全靠编辑部众达人了！在此感谢。我怀惶恐之心写下此信，字迹不好，言语也混乱，但请龙哥念在我是初次及怀着殷切希望与众小编们同中足彩500万之心，刊上吧！　　（四川大竹县大竹中学 罗文涛）

罗读者你好。1、FF12没什么消息。现在只有FF11的大量图片，不过由于是网络游戏，所以其前景尚难预料。估计万一FF11不能挑起大梁，则FF12还得回到一般游戏中来，以确保赚到钱。你提到的模型对于国内玩家来说很难搞到，关键是有多少人愿意引进，而又有多少像你这样的爱好者会购买。各种手办都不便宜——在日刊广告中龙哥倒是经常见到。　2、电软具体版式一定还会变化，请您留意通知。如果因杂志中间无彩页而导致“掉页”现象，龙哥真不知说什么好，这不是我们的本意，希望印厂方面再强化一下装订吧。　3、再降也不会像DC那样给玩家来个清仓甩卖价儿吧？（笑）。2000元左右的PS2已经算超值。　4、编辑部有台小画仙，还是带梳状滤波的，接上S线玩PS2，效果比RGB差不了多少，解析度基本够用了，太高的话就会显现出游戏机的弱点。现在龙哥也想通了，电视游戏机当然应该接电视！你硬把电视游戏机连上高清晰彩监、或彩显什么的，反而意思不大——隔行的PS2永远也连不上彩显。对于电视呢？我们尽量追求平面，尽量追求不闪。连线方面分量或是S足矣，分量适于接大屏幕彩电，S线接小纯平电视。　5、是这样。我们续订了日本街机宝典《GAMEST》的接班人《ARCADIA》，电软一定会把最精彩的KOF内容提炼出来（下期开始）。由于日本这个国家特别重视对事物分类，所以在街机杂志ARCADIA中，只有我们想不到的问题，而没有他们不进行归类、总结的部分。只要与街机有关的内容，我们都能找到答案。比如今年第二期他们就有一篇“彩京”特稿，名字叫《“弹幕分析＋自杀行为”×n＝“彩京SHOOTING”征服》，堪称究极。而且龙哥发现，对于游戏的解析日本实在是太透彻了，难怪我们的水平总是“偏低”——其实不是我们水平低，而是我们没有详细的打法和思路——日本街机平面STG攻略之风采，本期街机仔中有所披露。



蚊香2
Dreamcast2 Powered by 饭野贤治

●龙哥好。第一次向您写信。我这儿是一座小城，电玩不怎么发达，仅有一家电玩店。近日 Boss 进了一台美版 DC，由于我与 Boss 很熟，Boss 告诉我，这台 DC 是原装的二手内核，换了一个新壳子，就是今年第一期电软上热线中你们提到的那种“国内组装”的 DC 机，在看了你们说测试结果尚且满意之后，我便把那台 DC 机扛了回来，但现在有些问题，我弄了半天仍然弄不懂……

一、在 Boss 那儿他告诉我这台主机是换了机壳的，我十分担心此主机内核是日版机或欧版机的内核，美版比日版或欧版可是贵了近一二百大洋的啊！请龙哥指点一下 DC 机版本的分辨法(此主机未封，可拆开)，此主机为 630 元购入，随机附一火牛、一柄、AV 线、电话线、二碟。

二、有几次我正在游戏，突然屏幕一黑，就退回到了主菜单，然后又重新读碟，进入游戏。有一次听 CD 时也出现了此状况。是否是主机故障？或是大罪犯 D 版碟之过错？望指教。

三、多次出现：我从游戏进行中 X + Y + A + B + START 退出，换上另一张碟，主机就显示“请放入游戏光碟”的英文，但关一下机再开机就可读出了，我想这恐怕是主机有点问题，请指教！

四、DC 的光头是否像 PS 的光头那么易老化？

五、我在电软上看到了一些公司和专卖店登出的广告上有一些产品似乎十分好，但好像不太可信，如以前的一种“日译中翻译器”，DC/PS 双用 130 元；还有 2002 年第 1 期中的一种“最新推出”的“DC 万用 DVD 模拟器”，可在 DC 上看 DVD 彩碟，要 120 元，这两件“至宝”可信吗？望龙哥鉴定一下。

六、DC 的原装记忆卡(VMU)有些什么功能?DC 记忆卡我已经有一个了，买原装记忆卡还有用吗？

好了，问了这么多，全都是 DC 的问题，也不知道龙哥您是否看到了这封信，如果看到了请务必给个答复，这儿可是有一位您的铁杆在等您的回音呀！祝：龙哥在新的一年心想事成，天天涨薪，早日把“龙哥热线”办成“龙家热线”！（广西桂林 尹丁）

1、你遇到的 BOSS 实话实说，是因为现在的机器几乎全是换壳的，所以他糊弄你也没有必要。除非是打开机器探究竟，否则换壳机较难分清版本，尤其是美、日版——换壳机都以日版面目出现，伪造的是日版的壳子；而真正美版机出厂日期较早(99 年)，机器背面铭牌所占面积极大。而欧版则是蓝色开机标，最易识别。

2/3/4、D 碟不伤 DC 光头，正盘碟才损害 DC 光头，因此，这虽然是光头问题，责任却不完全在 D 版。——但是突然黑屏回到主菜单，我觉得原因复杂，可能是碟片的事，也可能是机器本身的事(还是光头)。你 RESET 换碟时，机器不认，这是因为光头识别能力降低的缘故——可是积尘了，也可能是老化了。目前市面上的 DC 机光头与 PS 晚期倒是颇有几分神似，虽然本质都不错，可架不住翻新啊？

5、具体龙哥也说不好，因为不是原厂制品，所以如果你不放心，不妨先确认一下，如果确实可以使用，再考虑购买。

6、国内玩家较少用到 VMU 的多功能，如与光盘内容的互动。但考虑到组装卡易丢失记录，推荐购买原卡。

最后，如果国内市面上还有全新 DC 机，多半是库存，所以售价一定较高。为什么这样说呢？因为北美最后一批 DC 主机约 20 万台，100 美元可以连主机外带两款游戏全拿走，所以当天上架当天空，这是官方消息。日版 DC 已绝。因此才有所谓“换壳机”，将就一下吧！

●龙哥，废话就不说了，小弟想向你请教几个问题：1、GBA 兼容 GB 卡到底有没有问题？我在贵刊一期上看见有人在 GBA 上玩 GB 卡烧机现象，我向你确认一下真实情况。 2、用普通充电电池玩 GBA 对它有无影响？ 3、我现在有个矛盾：我其实想在 2 月份买 GBA，但我班里许多人都买 PS one，因为 PS 的窃版碟便宜，而 GBA 窃版是 PS 的几倍。我不是大款，买不起许多 GBA 软件，请问龙哥我应买哪台主机好。理由？ （电软的超级支持者 严巍）

1、没有任何问题。 2、没有大影响，但要注意电量，建议常充电(也要注意不要充漏电池)。 3、大主意你拿。我建议是 GBA。理由是 GBA 的游戏不但耐玩，而且可随时便携，比如任天堂那个 Q 版“大战争”。还有一款 KONAMI 的大头版四对四足球游戏，也是很不错的。

●天语大帅哥：我是忠实的电软迷，见大家狂登大作的同时，我也想来搅和一下。《大家来找碴》是中国玩家所知道的，并被很多人嗤之以鼻的游戏。我们这里的《找碴》是比较普及的，大小街机厅都有。就游戏本身来说，算中国人做的不错的 PUZ 游戏了(比大堆的国产武侠 RPG 好？)，但本游戏最大的恶点在于 Continue 以后，时间重新回到第一关的水准，于是出现了疯狂垫币以求高纪录的人类。我见过一个人用了 30 个币通关，得了 60 多万分，另有一个用了 10 个币打到 80 多万。我觉得这些人很无聊。甚至是无赖，我从来都是单币算数。

我曾用单币打过一个 564300 的纪录（当时的机器最高分为 8000 多，没有一万多的分儿），但几天后再去看，纪录已没了……被几个个位数是 5、7 的名子所代替。于是，以后便很少玩了，每每打《找碴》，总有被侮辱的感觉。

现在，就以 564300 的纪录作为代表向您汇报吧。(只要个位数是 0，版本的单关分数在 10000 以下，我都服。)

支持支持国产游戏吧！（吉林通化市第一中学 2·2 于海洲）

因为你是玩街机的，所以很在意“名份”。我觉得你玩的很不错，一币 56 万的份量我很清楚，但你可能还能提高，这时候你却因为某种原因而感到不想再玩——依我说，那就不要再玩了。已经不错了！

这种“找碴”游戏还有“手指指”版的，其实这种游戏本来就不是一个人玩的游戏，听龙哥的，退一步海阔天空。玩别的吧！

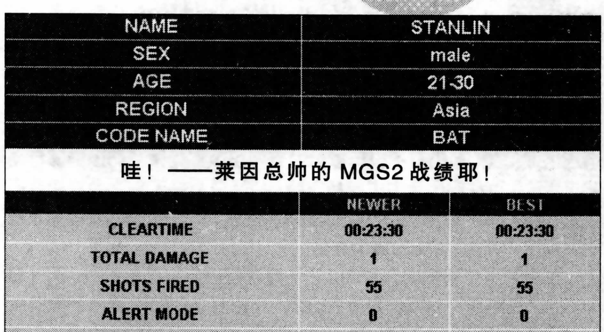
●龙哥你。好这是第一次给你写信，但我以给风林写了几封了，都是音信全无(？)。只好像你请教了，我有两个问题。

1、我有一台 DC 机，买了 3 个月吧，我向 BOSS 问有没有清洗光头的东西，他说买一张鹿皮和一瓶矿泉水，沾着擦光头就可以了，不知这种方法对吗?如不对，请告知，OK?

2、我的 DC 机现在有点挑碟了，从买到现在才 3 个月，750 元，日版的，是 A 版(用贵刊上的方法试了)。我用的全是 D 版，有的碟干脆不读，碟全是新的。而且我一天玩的时间也不长。我想是因为，我的屋子太冷了(我屋没有暖气，气温一直很低，睡觉都冷)，机器不能正常运转。是这个原因吗?如果不是，请告诉我好吗?还有，机器在听 CD 时，画面为什么会慢慢变黑?

就写到这吧，希望龙哥能给予小弟一个告复，如果不能刊在杂志上，我也不会着急，我还会写第二封的。(你们的朋友 于永哲)

1、这种方法不对，鹿皮不能碰光头。具体擦试方法龙哥也好说，硬件商都不让动，但专卖店有各自的擦拭方法——反正光头脏了就一定得擦，还是用棉签儿沾纯水吧。 2、玩 D 永远不应挑碟，且与室温无关——否则光头肯定是翻新的。玩正版挑碟则正常，且与室温有关。变黑是因为 DC 本体启动了“屏幕保护”的功能，你不用担心。



NAME	STANLIN
SEX	male
AGE	21-30
REGION	Asia
CODE NAME	BAT

哇！——莱因总帅的 MGS2 战绩耶！

	NEWER	BEST
CLEARTIME	00:23:30	00:23:30
TOTAL DAMAGE	1	1
SHOTS FIRED	55	55
ALERT MODE	0	0
CLEARING ESCAPE	0	0
ENEMIES KILLED	0	0
MECH DESTRUCTION	0	0

↑这张图是莱因总帅将自己打通 MGS2 后所获得的成绩上传至 KCE 主页的画面。大家看看怎么样啊？打游戏，要的就是“荣誉”！另据号外——莱因 1 分 26 秒 34 的 PS2 版“风之克罗诺亚 2”隐藏关清版时间，比第四期电新光盘中的日本例子 1 分 55 秒 05 要快不少（是不是莱因偷学了武艺？）。大家也可以试试啊！

美食是这样做出来的

喜欢美食的中国人好象也对游戏的"食品化"情有独钟。例如说每年一次的高期待大作通常被称为"盛宴",而反复炒作不停泛滥的作品被叫做"冷饭"。看来我们的想象力确实相当丰富。

一道佳肴从活蹦乱跳的鱼虾和脆生生的瓜果梨桃到热气腾腾诱人垂涎的大餐,这其中可是费了不少工夫的呢。

而品尝这佳肴的玩家,在赞叹其美味之余,不禁产生细细品味的念头。其实玩游戏和做游戏一样,都是一个"做菜"的过程。

但是做起来才发现,不是那么简单。很多人或糊锅、或煮夹生饭。于是有聪明人发明了菜谱——不不——是攻略,引导大家走正确的道路。

有了菜谱当然好:大家不必再为该放多少油、火烧几成热发愁了。大家的做菜水平突飞猛进,甚至出现了不少的"料理高手"。

但是也带来一个问题。这些"高手",倘若离开了菜谱或者攻略,还能叫做高手么?换句话说,究竟是人驾驭攻略,还是攻略驾驭人?

如果只会看着菜谱炒菜,算是个高手么?恐怕不能,因为他连起码的思考和创新都不会,只会亦步亦趋。遇到了菜谱上没有讲的问题,便满头雾水了。这样的人,也只能算是个攻略的奴隶——而且不知反抗。成为奴隶固然不好,但是因为自己探求的过程也许很艰难、搞不好还要摔跟头。所以干脆就舒服一点算了。

但是,如果一直这样子下去,便永远不会成为游戏的主人。

相信喜欢游戏的人,都喜欢那幻想中的、没有束缚的世界。即使有着种种束缚,也可以通过自己的奋斗来改变它。的确,束缚是令人难受的,即使是像鲁迅先生所说的"坐稳了的奴隶时代",也还是有着觉醒和反抗的,这就是希望的火花。

我们应该做奴隶还是做主人?

这个,应该由玩家自己决定。 (北京大学医学部 真草)

●各位小编老编好~!小女子是第一次给你们发 E-mail,但我可是不间断的买了好几年的《电软》了哦!

这次看到天语介绍识别正版与盗版 GBA 卡的方法,真是很感动(但 LOGO 与背后 MADE IN JAPAN 的问题似乎已被盗版商们解决了)。

因为我可是超支持正版的!!!攒了很久钱无非就为了买正版,女孩子都希望花钱买的东西好一些,有保存价值一些的嘛!!但我还是不得已买了盗版,因为我根本就找不到买正版的地方~!人家真的很苦恼,既然天语说"与其买一盘盘的组装卡,还不如精挑原版卡……"

那就是说,你知道北京哪里可以买到正版了??拜托天语你一定要告诉我!我是真的很想玩正版的!wu~wu~~!拜托了!!

P.S:你们编辑部的那个什么天师怎么那么霸道的??自己执迷不悔的喜欢什么 SCE 也就算了,怎么可以欺负风林??(最主要的是他怎么可以不许人家喜欢 NINTENDO 嘛!)真是过分!!硬件软件孰强孰弱已经显而易见了,况且单只是 NINTENDO 对待游戏的态度就不是 SCE 这种半吊子不伦不类的可以比得了的了,还说什么别的!任天堂的精神就比他 SCE 强许多了!风林不用暗地里叫好,要理直气壮地说:"任天堂就是好!山内爷爷好棒哦~~!"

中国 北京 珊珊 上

邮箱里突然出现一封信,怎么也没想到是读者要求买正版的信,而且还是一封揭批天师的信,我们看后真的是非常感动!珊珊读者,自从盗版 GBA 卡带疯狂上市后,占有了相当一部分市场已是事实。天师并借此机会对上期进行更正——GBA 原卡也有不少电池记忆(还有,GGB 画面左面的数字不是速度,上期忘了改了……以后再说)。然而相当多的游戏专卖店仍然只经营正版 GBA 卡带。甚至在北京,有许多店只卖正版的游戏机和游戏软件,令人十分欣慰。比较知名的像鼓楼东大街,你有空去看看,据我所知就有两、三家店专营正版。

PART TWO

天才游戏制作者的 专家坚持 之所以必要的理由

(接上期)当然,把游戏当做一种商业,进而引导作品迈向成功之路,像这类型的企划型游戏制作者也很重要。例如"口袋妖怪"系列的石原恒和先生、CAPCOM 的冈本吉起先生,应该算是这类型的游戏制作者吧。在让游戏的世界得以拓展的意义上,企划型奇才的存在意义相当大。但是,专家型的天才游戏制作者们,他们的游戏却传达出他们在游戏中所寄托的"意念"。在以市场导向为主要考量的现在,容易出现优先考量"什么能够卖"局面的游戏业界中,不但绽放出异彩,更逐渐地、确实地掳获着玩家的心。

其实,这样的游戏制作者,可以说是让游戏进化、发展起来的主要推手。像宫本茂先生、堀井雄二先生,以及铃木裕先生等人,这些在游戏历史中属于第一世代的制作者们,正是拥有专家气息的天才。以往他们要自己监督、设计游戏以及灌注灵魂到游戏内。既使现在逐渐地离开游戏制作的第一线,却还是无论如何也想亲手完成出自己的坚持。这种专家的气息,由他们的名声便可想像得到。而像 CAPCOM 的三上真司先生等人,或许便是在这种心情下,来坐镇监督职位以制作 GC 版"生化危机"的吧。

如同宫本先生在 GC 版"生化危机"发表会上所言:"三上先生的专家性、不假他人之游戏制作理念,我身有同感"——拥有如此专家性坚持的游戏制作,在游戏制作者之间也受到了尊重,并且得到瞩目。

为何现在会将焦点集中在这种以专家气息所创作的游戏制作呢?

这个理由从现在整个游戏业界的环境来看,大约可以看得见一些端倪。在游戏这项产业渐趋成熟之中,游戏制作的周边环境也逐渐产生了变化。

任天堂 FC 诞生的当初,因为一大堆受限制于机器规格的不利条件,所以游戏制作者们是醉心于"创造怎么样的游戏系统"的形式来制作游戏,那是"谁"来"制作怎样的游戏"的时代。宫本先生以及铃木先生等第一世代的制作者们会有专家的执着,一部分是因为从那个时代持续制作游戏至今的缘故吧。在只有简单的影像与音声,鲜少装饰的"赤裸状态"下,考验着游戏根本性的魅力,所以也会有像堀井先生那般对于剧本串连上有着坚持的案例。大家坚持的方向都各有不同。

而当主机性能日益提升,游戏主机变得多机能化、高性能化之后,反而注意力集中到了"游戏要与什么相结合"的方面。举例来说,就像是音乐、影像以及 3D 表现等等的要素,当然会有人去问这是谁做的音乐、这是谁做的影像,但是要如何将更高层次的"以往没有的要素"去与游戏结合在一起,焦点应该说是要集中在这个地方吧。

但是,现在游戏所处的环境已经不同了。影像及音声融合,性能以及规格等的品质、数量的扩大提升,几乎已经告一段落了。也就是说,要以话题性将新东西加以呈现已是越来越难了。例如说,对游戏兴趣不高的人而言,新主机的影像就不那么具有革命性。

(未完待续)

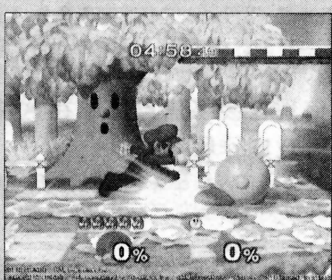
龙:这种学术文章,怎一个"深"字了得!不过龙哥可以告诉大家,有关游戏的一切,不要说其他,就说这看似简单的"游戏性"探讨,我们似乎也确有必要虚心看看日本业界是怎样评判的。我们终于知道"游戏性"的存在,而不是故弄玄虚的东西。我们打算强化对日本业界专家级人物的访谈,不但彩页中会有,黑白页一样也会有!听了专家的话,相信每一位真正热爱游戏的玩家都会有所收获。说到家用游戏,日本是"根"。我们宁愿相信那里的专家。

游戏点评

责编风林

任天堂全明星大乱斗 DX

机种:NGC　厂商:NINTENDO　类型:ACT　媒体:8cmDVD



哈哈，万万没有想到在NGC刚刚发售几个月就会出现这样的强力作品，在首次接触这全明星的阵容后，只能让人发出一阵阵感叹。而归结起来也就是几个字：酷、靓、爽！

没有玩过N64版的前作，所以对于本系列也是首次接触，感觉还是颇深的。首先真是佩服任氏的想象力，只有你想不出来的，没有它做不出来的。不就是个多人乱斗的游戏吗?它就能给你做出个与众不同来。普通攻击、必杀、特殊技样样具全不说，就连道具都多的满天飞，再加上同屏四人的决斗，那叫一个“乱”！通常就是当你还没看明白怎么回事的时候，就已经被人打飞了，不但锻炼了玩者的眼力，又锻炼了反应力，真是无形中的收获，服了！再说那五花八门的模式选择，真是让人有些吃不消，什么“正常通关模式”、“竞技场”、“乱斗”等不下十几种，而这些模式中又再有分支模式，而且还有各种各样的设定等等，光是玩全了就得好一阵子，更别说精通了。

当然光凭着以上所讲述的种种固然无法让你想象的到本作能够在NGC发售不足5个月就卖了100万份之多。一个所谓小品级游戏冠上了“全明星”的名号，想不狂卖都难。“马里奥”、“林克”、“卡比”、“皮卡秋”等，世界级明星这里有的是，况且还有多达十几名的隐藏角色，就连“马里奥医生”、“少年林克”这样的人都有，简直就是没的说了。这么强大的阵容，这么多世界名星为你同台献艺，试问，又有谁会不动心呢?掏钱吧……

话到最后，又想起了一个有意思的问题。就是在这款游戏的正常通关模式通关后会出现一个制作人员列表，我大体数了数，至少有一百多人。看来任氏还是蛮注重这款游戏的，而更奇妙的是就连这个结尾谢幕也是个射击游戏，就是让你控制一个准星来开枪击打不断闪现的制作人员姓名，试了一下打了三分之一左右，五十七个(!)。看来任氏这次真的是将端茶倒水的都给算上了。(笑)

——哈尔滨 PS2

角　色：10	操作性：8
画　面：9	创　意：10
音　乐：9	移植度：——
情　节：——	总评价：9.2
游戏时间：超过 30 小时	

杰克和达克斯特大冒险·旧世界的遗产

机种:PS2　厂商:SCE　类型:ACT　媒体:DVD



绝对是PS2的年度大作！如果非得首推PS上的动作游戏的话，那没有人会否认《古惑狼》吧。虽说环球影业已经收回了古惑狼的人物版权，但古惑狼的制作组是不会局限于此的，留得青山在，还怕没柴烧?因此，诞生了这款《杰克和达克斯特》。

绚丽的色彩和丰富的动作恐怕是这款游戏的最大特色了。舞台之丰富让人咋舌，各式的场景都能错落有致地搭配在一起，冒险过程中无时无刻不充满着对制作组的钦佩。在沙漠中穿梭，在恐龙尸骨下爬行，你会感到这不失是一款十分至极的动作游戏。活用了PS2的机能，站在任何一个地方都让人赏心悦目。

唯一不足的恐怕是对水的处理，不仅没有质感，而且色彩是单一的蓝，有倒影的地方还是贴图给加上的，比起同等竞争的两大主机而言实在有些惭愧啊！敌人虽大多十分凶猛，但玩起来一点也不困难，这多亏了杰克本身丰富的动作性了。想干什么就干什么，这恐怕是SCEI对动作游戏的全新诠释吧。像升龙拳，连续技几乎都可以舞弄出来，只不过有时觉得这些动作略嫌做作，二段跳就二段跳吧，非得在空中乱舞一番，有种莫名的不适感。此外，还能配上驾驶摩托等交通工具，游戏的感觉实在很是爽朗！BOSS战更是精彩，对付着这此奇异的生物，由心底里油然而升那种久违的乐趣。CG的部分令人稍嫌不足，制作组试图做出迪斯尼的那种动画效果，却连动作都把握得不到位，看得让人真别扭。

如果你有PS2的话，别忘了这款游戏哦！

——吉林长春　LENY

角　色：8.5	操作性：8.5
画　面：9	创　意：9.5
音　乐：8	移植度：——
情　节：7.5	总评价：8.5
游戏时间：应该有 5H 吧	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

索尼克 ADVANCE

机种:GBA　厂商:SEGA　类型:ACT　媒体:卡带



继樱大战 GB 之后，在昔日宿敌任氏的 GB 系掌机上打造的又一标志性大作。这在 N 年前绝对是无理(礼)的念头。看来还真是托了 SEGA 退出硬件市场的福(?)。而就这款游戏来说，SEGA 世界第一软件商的野望绝对有搞头。不用说,本作的画面绝对是感动级的。"小鼠"一上来就是阳光沙滩，一片海岸风情，配以索氏音乐……把玩掌中，旁人不"说你酷"才怪。更要命的是，那种招牌式的超音速表现在 GBA 上,绝对爽快的令人抓狂。根本是找不到一丝一毫的画面拖慢、停顿、残影等等任何的瑕疵。笔者为此更是甚感：梦美完全移植 GBA 可(?)。本作为完全原创,模式丰富的很。而且大家所熟知的音速友达门,如飞天狐等均有份登场,必杀技健在,调得众口。并到了后半程几关,动脑必然。区区一介动作游戏,耐玩的吓人。总之又让笔者想起了当年山内爷爷所扬言的:GBA 2D 机能和 DC 媲美的笑谈。现在看来，倒真不假(汗)。自 SEGA 转型以来,似乎大家都宁可希望她多为任氏主机做游戏(?)。毕竟有 SEGA 四个蓝色字母的游戏就有硬派保证。笔者自玩了本作，才真的体会到之前的绝大部分 GBA 游戏,都是在拿大砍当水果刀使,浪费机能。此话绝不夸张。

——南昌　严俊

角　色:10	操作性:9
画　面:10	创　意:9
音　乐:9	移植度:——
情　节:——	总评价:9.5
游戏时间:没完没了	

最终幻想Ⅱ(FINAL FANTASY Ⅱ)

机种:WSC　厂商:SQUARE　类型:RPG　媒体:卡带



相信很多人购买 WSC 是因为能在上面玩到《最终幻想》吧?看看那时 WSC 和《最终幻想》同时发售时,玩家排队花高价钱抢购的场面,的确"最终幻想"这四个字在很多玩家心中就说明一切,连我这种平时常叫"最终幻想算老几?"的傻子,也禁不住跑断腿花大洋搞定一盘 WSC 的《最终幻想Ⅱ》。早在 FC 上《最终幻想Ⅱ》就获得了众游戏迷的叫好声,这次硬件的更换,移植于 WSC 画面更加华丽和细致,比起 FC 版 WSC 版重新制作的老场景也非常饱满好看，新场景的多样化也让玩家感动和激动。再加上原创模式、独创系统和 FC 版没有的功能,让人有老游戏新感觉的感受，也许当初 SQUARE 在 FC 上无法表达出来的东西在 WSC 上表达出来了吧。本作的最大卖点便是，在系列中第一次以感情戏剧为重点,世界观依然是那么充满深奥。和主人公一行一起成长去体会游戏中的内涵,那种乐趣是无法用文字来表达的。另外游戏的音乐也非常的动听，虽然是掌机音乐的幽美造就了庞大的气氛，光是这点就可以让人好好的享受一下。

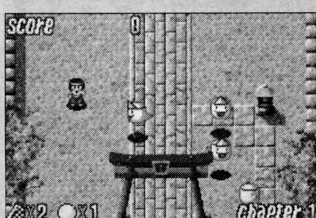
前段时间得知 SQUARE 还要将《最终幻想》系列继续登陆 WSC,相信有一、二的基础,WSC 上的《最终幻想》会做的更好更完美。说句题外的话,不知 SQUARE 近来把自己的几个看家大作移植 WSC,是否是被任天堂拒之门外后，一气之下对抗任天堂的 GBA 呢(笑)。

——LZF 协作组

角　色:9.5	操作性:8
画　面:9	创　意:9
音　乐:9	移植度:10
情　节:9.5	总评价:9
游戏时间:10 小时以上	

奇奇怪界(KIKI KAIKAI ADVANCE)

机种:GBA　厂商:ALTRON　类型:ACT　媒体:卡带



玩了街机版和 SFC 版后，终于迎来了这款 GBA 版的奇奇怪界。感动了约一个小时以后，对这款游戏的热情就明显下降。以 GBA 今天的实力，这个游戏远远不止仅仅如此。

游戏基本是移植自街机版，相对于街机版来说，移植度可谓非常高,画面和音效比起街机版提高了不少。但是和 SFC 版比起来却有不足,射击时的爽快感也大打折扣,玩过 SFC 版的玩友完全可以不要买这款游戏,不然的话一定会后悔的。残念!

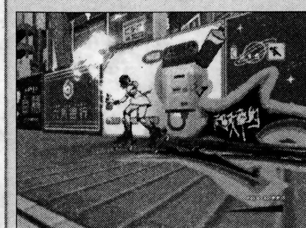
人物造型非常可爱，非常适低年龄和女性玩家，游戏操作也很简单。可打到后面会发现游戏难度还是比较大的,敌人像绿头苍蝇一样围着你打转，打起来又无技巧可言，一个动作游戏没有创新，没有隐藏要素，又不像快打旋风能来到巨大的爽快感，你说这样游戏能接受吗?不过还好有无限 Continue，不然通版都成问题。

——江西　沈世晖

角　色:8	操作性:7
画　面:7	创　意:5
音　乐:7	移植度:7
情　节:——	总评价:7
游戏时间:1 小时	

街头涂鸦(JET SET RADIO)

机种:DC　厂商:SEGA　类型:ACT　媒体:GD－ROM



瘦死的骆驼比马大，无论世嘉在家用机市场方面有多么失败，但这一切都无法掩盖世嘉在软件制作方面的才华。本作是世嘉在前年六月推出的一款带有新人文主人色彩的动作游戏,无论在画面、音乐、游戏性等各方面都有上佳表现。此作画面是采用了类似 flash 动画的画面。人物刻画十分硬派,画面很连贯,人物的动作也十分流畅;而 BMG 也十分的动听,在我玩电脑时我一般就听此作的 BMG;操作简单,用几分钟就可以学会。操作简单并不代表难度就低,本作的难度在我玩过的 ACT 游戏中属中上水平了。此作采用渐进的安排，开始是相当容易的，好几关都是让你熟悉操作的，但到后面难得不像话。一大帮警察对你围追堵截，还要顾及血槽和时间的限制,并且有相当多的任务点等着你,oh!MY GOD!但当你把一大帮警察玩得团团转的时候，那种感觉是你在现实中绝对体会不到的，太爽了!在现在 DC 将逐渐被人们所淡忘时，能玩到这么好的游戏，真是令人感动!在我把这张碟放进我的主机之后,好像经常玩着玩着就连手柄都放不下了……

——广西(??请作者与本刊联系)

角　色:8	操作性:10
画　面:9	创　意:10
音　乐:8	移植度:——
情　节:9	总评价:9
游戏时间:100 小时以上	

钻地小子2(Mr.Driller2)

机种:GBA 厂商:NAMCO 类型:PUZ 媒体:卡带



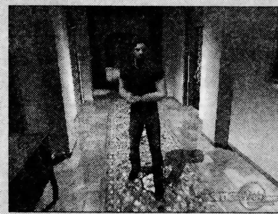
我向来对益智类游戏很感兴趣，尤其是掌机上的这类GAME，只要看到都会拿来试一试。这次的《钻地小子2》可算是NAMCO奉献给我们的一款精品。游戏的开场颇让人吃惊，风格独特的画笔加上出乎意料清晰的全程语音，有种看动画片的样子，一上来就给了我一个很好的印象(似乎在GBA游戏中加入语音已经成为"大势"了)。系统方面十分富有新意，不再是传统的下落方块型了。主角要利用手中的钻机不停地向地下钻，规则简单却很容易上瘾，非常好玩，看着成百上千米的挖掘进度真是很有成就感，爽！就一个字不知道要说多少次(笑)，我钻我钻我钻钻钻……感受石油钻探工人的豪情壮志！当然，也不是随随便便钻就行了，也要讲究策略和速度(连打)。游戏里还有氧气的限制，相当的合理啊，不过给我的感觉好像主角钻地的目的就是为了获得氧气胶囊(再笑)。基本的攻关外还有限时模式和无穷模式，这才是本游戏的精华所在，不怕死脑细胞的就尽管来吧，绝对够挑战。在OPTION中还可以收集卡片和ENDING，相当的好看哦，为了这个也要努力"钻研"才行。真是款精品。不过本人在玩的时候忽然有种感觉，觉得它很像NAMCO早期的一款游戏——小叮当(DIGDUG，就是那个"打气"消灭怪物的)，都是在地里乱钻，也要小心落下的石块。也许制作人员的灵感就是从那里来的吧，不知道大家有没有同感呢？

——秋水

角　色：8.5	操作性：9
画　面：10	创　意：8.5
音　乐：8	移植度：——
情　节：8	总评价：8.4
游戏时间：近200分钟	

猎头者(HEAD HUNTER)

机种:DC 厂商:AMVZE 类型:AVG 媒体:GD-ROM×2



早前听说DC上将推出一款用《莎木》引擎制作的神秘大作，笔者便十分期待，尔后得知游戏定名《猎头者》，在看过演示画面和介绍后，我更是对游戏充满信心，但真正玩到它时，我却失望了。由于运用了《莎木》的引擎，游戏的场景非常广阔，虽然画面和《莎木》相比还有一段距离，倒也还能接受。值得一提的是游戏中骑摩托车的模式，做得非常出色且专业，还加入了一些原创要素，就算把这一段单独做成一个赛车游戏也不为过，可惜，AMVZE并没有把制作这一段的水平和创意用于正式游戏中，系统是《MGS》与《BH》的生硬结合，最让人爆豆的是操作很有问题(很难解释，必须亲身体验)，游戏中常常由于操作问题被敌人发现，当敌人逼近时，尽管子弹已经满屏飞舞了，但仍找不到敌人的方位，为此常常冤枉地GAME OVER，要不是CONTINVE时读盘快，早就人工爆机了。交待情节的一些CG与真人演出做得不错，但不可理解的是每完成一个事件都要去考"猎头者执照"，使得情节衔接不上，令游戏流畅性大打折扣，这简直就是多余的设定，或者把考照的那些VR TRINING融入正式游戏中不是更好吗，AMVZE真该向别人学习了。神秘大作？我可看不出它哪点有大作的样子，不过玩不到真正大作《MGS 2》的玩家可以试试这款"DC上的《MGS》"，画饼充饥嘛，只不过这饼难吃一点。

——广西 曾纬

角　色：8	操作性：7
画　面：8	创　意：7
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：7	总评价：7.4
游戏时间：穿版一遍	

超级机器人大战α FOR DC

机种:DC 厂商:BANPRESTO 类型:SLG 媒体:GD-ROM



《机战FOR DC》是《机战》史上第一款完全由多边形构成的游戏。画面华丽，而且CG动画重新制作了，品质完全超了PS版本，战斗时的动画更是酷呆了！极为宠大的背景，与非常有质感的3D多边形机器人，真实感一流，而且动作十分流畅，剧情足增加了分歧路线的选择以及多结局设计，使游戏更加耐玩，还有新的必杀招式，以及PS版本没有的合作攻击。有那么那么多的优点与长处，让《机战α》更加完美，更加充实，让"本系列最好的作品"锦上添花。但可惜的是，这么好的作品，也不能改变DC停产的命运，BANPRESTO可惜，SEGA可惜，我们玩家更觉得可惜。但有什么办法，命运是不可改变的。要怪就怪老天爷吧！

其实，《机战FOR DC》并没有别的新意，只是把画面升华成比2D更华丽的全3D画面，能够给予玩家视觉和听觉上的巨大"震动"。但是战略上仍是PS的《机战α》同类，只是加了个曾经N64上的合体攻击，在商家战略上并没有吸引到PS派的玩家。

也许别的厂商并没有SEGA做的"认真"，《莎木》就是SEGA努力的例子。

——COMICER

角　色：8	操作性：8
画　面：9	创　意：7
音　乐：8	移植度：8
情　节：——	总评价：8
游戏时间：——	

星海传说(STAR OCEAN)

机种:GB 厂商:ENIX 类型:RPG 媒体:卡带



随着前作在SFC上的大好评，必然的也在GB上发售了，完成度、游戏性之高，可以号称GB后期的最强RPG！

本作最吸引人的地方就是系统。取消了经验值的设定，取而代之的是共用的SP值；打敌人也不会有钱出现；重点中的重点；战斗中手控的爽快！根据节奏的按键打出多段的连击，爽快到极(爽…爽…)，而且还有B键配合方向键的魔法，很像《圣剑》，都突出了战斗的形式多样性，好！

本作人物众多，而且可以中途换人，所以培养人物也成为有趣的系统，由于有了共用的SP，可以攒多点儿，再加给弱者(我曾把全体人员培养至最强)，使之变强！而且，游戏中"创造"这个系统，甚至都可以当作小游戏玩，此点即可说明，游戏的创新多么重要！简简单单就增加了游戏性。

缺点还是有的，可能为了照顾黑白玩家，采用了共通卡带，使色彩大大减少，画面色彩不丰富；有一点，那就是迷宫，太变态了，做的那么大，转疯了！如果将魔法效果强化，敌人形象再丰富一些……完美！

——辽宁 邓尧

角　色：9	操作性：10
画　面：8	创　意：10
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：9	总评价：7
游戏时间：50小时左右	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。



虚幻中的真实

上田先生述说与"ICO"相处的4年岁月。。。

上田文人在脑海中构思出"ICO"的原型是在距今4年前的事，直至发售可以说是经过了漫长的岁月。作品看似容易理解但内容却十分严肃，这次我们就请上田先生亲自述说"ICO"这种独特魅力。

——"ICO"的开发是从一篇CG动画开始的 "ICO"的由来就是"ICON"，少年对少女犹深崇拜的心情——

——这部作品似乎花了很长的时间来制作。

是啊，当初在PSone上开始开发，转到PS2上后又花了2年来制作，合计起来共花了3年以上的时间。

——请说说当初完成企划时的情形。

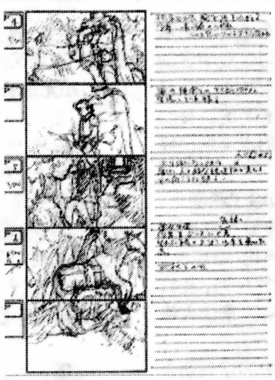
一开始先制作了3分钟左右的CG动画。因为我本来就是CG动画制作出身，所以就抱着想做一次这种世界观的游戏的心情，做出了有男孩子和女孩子登场、手牵着手一起奔跑的动画。

——和实际完成的游戏很类似呢！

是啊，基本的部分是没有改变的，不过在制作的过程中，就渐渐不同了。

——刚开始是先浮现出影像的吗？

是的，当时头脑中浮现出了这样的影象，那时候根本没有想要作成游戏（笑），只是想做成CG动画罢了。但是在不知不觉中，制作得越来越像一款游戏。本来我就是专攻现代美术的，既喜欢想鬼点子，也喜欢玩游戏，因此就借机做出了游戏的系统。在思索的过程中，市面上出现了"加油吧！森川君2号"这种人工AI游戏。虽然我也玩了，但对无法直接接触AI控制的角色，无法沟通这一点觉得很遗憾，既然这样的话就来设计既有由玩家控制的角色，也有其他AI角色登场，两者之间可以相互沟通的游戏好了。这就是现在的"ICO"诞生过程。



游戏开场的草稿，上田先生不愧是美大毕业，描绘得非常细致。

——在这4年的开发过程中有哪一部分是做过重大改变的呢？

应该是敌人的模样吧。最初设计成活生生的人类，也融入了像"合金装备"那样为了不被发现而逃跑的要素。不过，游戏原本已经创造了男孩子和女孩子的造型，这样的话，可用的多边形数就已经很吃紧了，如果再制作能够表现相同动作的角色以敌人身份登场的话，似乎有点勉强。角色的AI部分也是，光女孩子一个人就已经很吃力了。由于女孩子的设定是"虽然有意识，但思考却不是很清楚"，所以即使动作有点不自然也还能接受。但如果要做出人类敌人的话，动作不自然就不能被原谅了，这可是会造成世界观的崩坏的。既然这样，那干脆把敌人做成黑影好了。

——可是，黑色的敌人也很符合世界观啊！

其实并不是"想这样做"才这么做的，最大的原因是设定上不得不这么做，例如加强光源的对比也是基于这个理由。该如何不花工夫而能做出和其他作品的区别呢？加强太阳光效果的话，就能给予玩家"对比鲜明的画"的印象。这样的话，既不需要过分的装饰、又不花成本。不过这么说的话，或许会让人家觉得"做得一点也不用心"也不一定(笑)。

——其他的游戏都以写实为目标，在这之中"ICO"会让人觉得很新奇吧！

或许吧，不过，我并不想做一款令人觉得很稀有的作品。构想虽然新颖，但追求完美却是理想。

——系统也是这样的吧！这些都给人非常完美的感觉呢。

我不但从事现代美术，也喜欢像"波斯王子"这类型的游戏，我认为"ICO"就是混合这两种类型而诞生的。

——总觉得这款游戏常被认为"很像欧美游戏"。

的确是被这么认为。因为我自己本身很喜欢欧美游戏，如果能被别人认为我的风格脱离日本风格的话，我可是很高兴的(笑)。

——既然很像海外的游戏，那在难易度上是否也下了一番工夫呢？

并没有下很大的工夫，我认为游戏中感到烦恼也是很有趣的。以前曾在某篇游戏评论上看到"在有道具的地方会出现？的标识，相当便利"这样的评语，我对便利这句话是否适用于娱乐感到疑惑。比如在完成工作的时候我们当然希望有各种各样的便利，但在游戏中这种便利我就觉得没有必要了。对那些习惯这种便利游戏的人来说，"ICO"或许很难，不过也有人认为太简单了。

——对喜欢欣赏剧情的人来说，会觉得很难。不过，当成单纯游戏来玩的人就会觉得很简单。我想，要配合玩家的嗜好来调整平衡度才是很困难的一件事。

的确，其实当初根本就没有什么故事剧情，像我就是比较喜欢记录片或非文学类，我觉得不要有情节比较好。玩家在游戏中遇到困难的话，如果可以有多种选择途径的话，那样才可以自由的体会乐趣。

——原来如此。游戏和电影常被拿来比较，您对这方面有什么看法呢？

我常用交通工具来比喻。游戏就像是摩托车，虽然我骑摩托车，但不骑的人所持的理由和不玩游戏的人所持的理由是一样的。害怕摩托车只有两个轮子容易摔倒就给摩托车加了轮子，觉得没有车顶下雨会淋湿就给摩托车加了车顶，结果就变成汽车了，这就是电影。不过我认为，愈接近电影，游戏本来所持有的风格就会变得愈来愈薄弱。因为只要一变成汽车，就无法享受骑摩托车的乐趣了。我觉得驾驭摩托车和体会游戏性很相似，比较于开汽车乐趣，摩托车的"醍醐味"是无法特定的，这就是游戏的魅力。

——标题的"ICO"有什么意义吗？

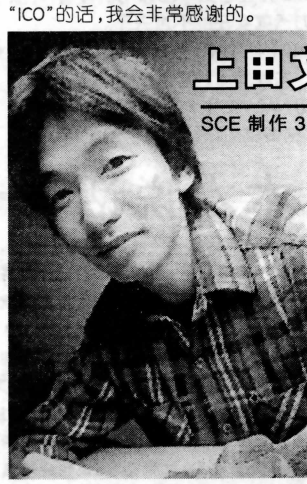
是从"ICON"来的，表现出男孩子对女性偶像崇拜的心情。

——音乐方面起用大岛满小姐制作的是有什么特殊的理由吗？

我想加入无国籍的音乐。我很喜欢由大岛小姐经手的"华滋华斯的冒险"(电视节目)的音乐，所以才拜托她的。

——那么，最后请您对期待"ICO"的玩家们说几句话。

如果大家在穿版一次之后，还会想再回到那个世界的话，我会很高兴的。读取PS2的记忆、打开电源对我来说是件很麻烦的事，不过，如果大家能不嫌麻烦而想再一次重温"ICO"的话，我会非常感谢的。



上田文人

SCE制作3部物产监督

『ICO』监督/游戏设计，大学毕业后立志发展现代美术，之后在某游戏公司担任CG动画制作，1997年进入SCE，完成『ICO』企划。

文字整理/风林

要命的游戏

特约撰稿人：王骏生

"要命的游戏"本非我所想用：原来的标题和刘恒先生的小说"xx的粮食"有几分相近，不过据说不雅，所以在最后关头放弃了。虽然刘恒先生能将其运用自如，但那属于知名人士的专利，没什么出息的我是万万不敢冒大不韪的。更何况不久前便有实例，某乡村教师也用刘大作家的范例命题作文，结果被记者们搞到鸡飞狗跳、上网上报，弄了个身败名裂，事实触目惊心，实在是让我不敢有什么非分之想。

当然再倒霉也不如那些做游戏的——尤其是国产游戏的开发者。他们本来生活就有够艰苦、本来就苦苦挣扎、在骂声和臭鸡蛋烂番茄中求生存，已经够小心翼翼做人了，可这也架不住有些超级敏感大记者的笔杆子和狗鼻子，有时就算是一口白米饭也要嗅出个红烧羊肉的油水气味来。

嗅觉当然是记者最重要的感觉。北方某大记就在某盗版市场"考察民情"的时候，从广漠的光碟中嗅出一张"超级反动"的"南京大屠杀"。然后，自然便是在网上与报纸上做出痛心疾首状、声泪俱下状，便是号召广大爱国者"警醒"，便是开始对游戏的又一次讨伐。

我曾经看到过这个"南京大屠杀"，不但对游戏内容大致有所了解，更在README文件中知道了游戏制作者的初衷：做一个拯救南京同胞于日寇的魔爪之中的游戏，用这种媒介使更多的青少年记住日寇当年的残暴行为，用这种媒介让他们能够牢记这样的教训，使悲剧不再发生。

看看那位记者大人声嘶力竭的呐喊，才知道原来在大记的逻辑里，拯救老百姓是一个反动的行为——记者先生说救人游戏是反动的话，难道反意就是要我们操作日寇去杀人？呵呵，这可真深奥啊，不愧是名记。

再仔细点看看，哦，明白了，原来那位记者的水平太差，输了，而且因此造成了游戏中南京的沦陷，所以游戏便反动了。强啊，怪不得看不到几个表现革命战役的游戏——本来这里面有多少可歌可泣的事迹可以宣传、有多少爱国主义教育可以简单完成啊！我更为那些制作了地雷战、地道战、敌后武工队的国内软件公司感到担心：他们的作品总也有玩家输的设定吧？万一要是也被大记者看上了还不得一样玩完？不单是游戏，看来以后抗日的片子都拍不得了，或者要拍也不能表现一点史实上曾经发生过的敌人的疯狂和残暴，要不，都像这记者那么出息，谁能受得了？

这是怎么了？我们的心真的敏感到了这样的地步？我们真的自卑到了这样的程度？如果我们自己都不敢去面对历史的事实，又如何让我们的子孙后代牢记这样的教训？

又有人说，方式不对。游戏作者的本意或者是好的，可手法太不严肃。用游戏……游戏怎么行？游戏是海洛因！是毒品，是拿不上台面出不得厅堂的东西！用游戏来表现这样一个沉重的主题，多么轻浮、多么浅薄、多么的大不敬！

恐怕这才是问题的关键吧？电影在当初也是被视为"奇巧淫技"的，慈禧太后那个时代，没人想到电影胶片可以用来纪录重要的历史、珍贵的资料，那个时候它只是有钱人的玩具。

这样一想，游戏遭到现在的待遇，还算是幸运的，国内的开发者们应该完全可以理解，就算不理解的，也最好只是在背后偷偷吐口痰，骂一声"要命的游戏"！

VF

也许VF带给我们太多的期待与失落，甚至于PS2版在摆上货架的时候我还有些犹豫

AM2与SEGA今后还会给我们带来更多惊喜吗？我想说些心里话……

文/黑旗

VF4到底是在PS2上交给了大家一份满意的答卷，总算是让"提心吊胆"的我松了口大气，剩下值得关注的就是在这样一个街机移植游戏四处碰壁的年代中，AM2的这一招高棋到底能有多大份量则有待市场的检验。

抛开这些回到游戏本身上来，这次的移植工作绝对是历届AM2作品中最值得骄傲的，一方面显然是托了PS2硬件本身强大之福，另一方面这部游戏既是SEGA的招牌大作，又是AM2独立后第一部家用机移植作品，不狠卖些力气就实在说不过去了。

这回PS2的"VF4"各方面都让玩家感到"大满足"！尤其是那些喜欢挑刺的玩家。

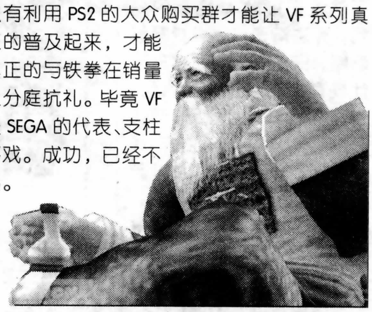
在明知NAOMI2比PS2强些的情况下，对PS2版的移植度就应该给予足够的宽容，一些细微之处的不足完全可以忽略不计（比如掌纹、背景），毕竟在大面上我们可以很明显的感觉到原作中那种热血沸腾的气氛，以及AM2在面对种种机能问题前所摆明的认真态度，尽力而为就足够了。而目前的水平就已经让我们感到很满足。

其实一直以来，VF的家用版除了画面外，其他方面都还说得过去，即便是缺胳膊断腿的"VF3TB"也会让VF迷玩到"还不错"吧！

再回到PS2版，画面方面竭尽全力，在其他模式方面也争取做到圆满，实在是让人感到了AM2的诚意。

其实想想VF系列移植家用机的这条道路还真是颇具坎坷，就从来没有过不缩水的情况，这当然是因为SEGA在街机上总是用性能高过家用机很多的基板，而向下移植的家用机硬件本身又不过硬，最后形成了空有上佳口碑，却无法获得大成功的尴尬局面。没想到这次却在"别人"的主机上"成功"了（笑）。

AM2将VF在PS2上推出无疑是明智的，只有利用PS2的大众购买群才能让VF系列真正的普及起来，才能真正的与铁拳在销量上分庭抗礼。毕竟VF是SEGA的代表、支柱游戏。成功，已经不远。



木木说话

相信大家已经看到"游戏点评"的变化了，从这期开始，本栏目的短篇部分将有宇部君接手，而长篇评论部分仍将有风林掌管。因此大家注意投稿方面事项，短篇的稿子就寄给宇部君就可以了，而要给风林来信或者投稿的朋友只要注明"风林收"就OK啦！

好久都没有"风X风X"一番了，也许是想说的话都在家里说了吧，如果点评里再唠叨两句大家会不会反感呢？突然想起了北京7频道的主持人元元，很喜欢她的节目，也许是她总是能够为老百姓说点实话干点实事吧？记得最早她的栏目叫做《元元说话》，听起来挺亲切，照猫画虎，俺抄袭一下来个"木木说话"应该也会不错吧（笑）。风林知道自己肚子里的油水不多，墨汁也远远不如人家主持人能喝，所以不求木木的话能够有多大的分量，多深的寓意，只要能每期叨叨心里憋闷的想法就可以。当然，大家不爱看就请来信告知啊～～～

这期说点什么呢？就干脆先拿PS开刀吧～～经常收到玩家呼吁多登PS游戏的来信。虽然在闯家里风林解释过多次，但好像相关信件却越来越多。大家把问题归结于我们实在是有些冤枉，要知道PS现在在国外的确已是昨日黄花，相关软件推出数量迟缓，大作甚少，这就是"病根"所在。不是我们不想介绍新游戏，实在是没有的做啊！希望大家能够理解我们。另外，大部分PS游戏的攻略研究在以前的杂志中已有刊登，需要的朋友可以查阅。而今后的大趋势无疑是新主机的天下，在这方面显然任何人都无法抗拒……

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。



白夜

文/叶伟

(接上期)

——第三章——

大祭祀礼。

这是岛上最热闹、最吸引人、也最重要的一件事。从国王、大臣、祭师到普通老百姓,每个人无一例外地或多或少都得参与到典礼中来。而今年,更是因为神迹的出现而倍受瞩目。

岛外,海边。

王宫的船队在海上浩浩荡荡地驶过。

天堂岛的规矩是几千年前就定下的,没有人可以出岛,也不允许任何外人进入岛内。除了那些个必须要靠捕鱼为生的村民可以在小岛周围 20 里的范围里驾船撒网以外,唯一能够踏上海面的,也就只有王家的大船了。

环岛巡视一周是每次祭祀礼前的惯例,这既可以体现王族的威严,也表现出王家对岛民的体恤 - 尽管这关怀未必能有几个平头百姓真正感受得到,但王宫里豪华大船所到之处,仍少不了感恩戴德般的顶礼膜拜。顺水顺风,几十名壮汉把偌大的楼船划得飞快。仲站在船边,看着被船舷急速打起的白色浪花泡沫般消散,看着村庄、海滩、树林以及对王室仪仗跪拜敬仪的人群在眼前匆匆掠过,脸上没有一点表情。海还是原来的海,天也还是原来的天,可是在仲的眼里,这些都已丧失了往日的光彩。

大祭师本该是典礼中众人瞩目的焦点,然而大法师的出现和国王的敕令,就象一只大手,把仲轻轻地从棋盘的中央抹到了边上,他已成了无足轻重的一枚小卒。

往年在这个时候,少不了有王公大臣们挤在他身边媚笑、讨好,纷纷抢着把自己的孩子亲戚介绍到他的门下,或者讪笑着把自己的生辰八字递给他求个吉祥。可今天他就象是一个随时随地都会感染的病毒,走到哪里,那里的人群就会散开,象躲避瘟疫般地躲避他。

就连已经跟着仲有七、八年的贴身随从,也考虑着在这次的大祭祀礼结束后另外找个东家,免得到时候连埋骨的黄土都没有。

大汉们吆喝起来,右侧的水手们同时把手里的船桨停住,船尾的舵手呼应般用力一扭,船队在碧绿的海面上灵巧地折了个直角,朝着右面一个狭长的海湾驶去。

这里已接近王家祖先的圣地,也是王室血脉与灵魂的所在。岸边的老树弯弯曲曲,也不知生长了多少年,粗壮的树枝挂着老藤横七竖八掠过水面,象是天然的凌空的桥,茂密的树叶巨伞般把天空隔开,金色的阳光透过树顶射下来,在地面和水上留下自己奇特的足印。

一进入这片水域,原本喧闹着的水手们一下子静了下来,手中的桨叶也完全停住,巨大的楼船无声无息地从水面划过,荡起几阵小小的漪涟。

海湾在一块巨大的石碑前到了尽头,几个祭师模样的人早已在那里垂手等候,恭迎王驾。水手们利索地把绳索抛到岸上,把船牢牢地固定住。

仲心里很清楚自己在这样的场合应该做些什么。他站在角落里,冷冷地看着人们忙碌,仿佛这一切与自己毫无关系似的:国王和王后上岸了,大臣们也上岸了,接着是国王年幼的公主,接着是侍从……

“你还不走么?”

仲猛然回头,当然是他。那一袭黑色斗篷、那永远藏在阴翳中的脸庞、那双碧蓝的眼睛。

“至少从礼数上来讲,也该让大法师先走才是。今年祭祀礼的主持是您。”仲的声音不温不火,平和得象是什么都不曾发生过。

大法师似乎笑了笑 - - 至少,仲感觉到他笑了一下 - - 他并没有谦辞,也似乎没听出仲话语里的揶揄之意。他什么也没说,只是稍稍动了动身躯,又好像没动,但人影已经从两丈开外的水面上飘过。

虽然是在绝对禁止喧哗的圣地之中,看见大法师这样的身手,人群中也还是爆发出一阵低低的喝彩声。

没人注意到仲,他早就被人遗忘了。等所有的人簇拥着大法师消失在树林深处的时候,仲才离开了大船。

就在他踏上水面的那一瞬间,天忽然阴了。

* * * * * * *

绵延不绝的大青山,把整个天堂岛斜斜地劈成了不太均匀的两块,并在稍稍靠下的这地方突然纵向裂开了两截,形成了一条窄而深的峡谷。陡峭的山崖不但是保护谷底不





被侵犯的天然屏障，同时也阻挡了潮湿海风的侵袭，使得山谷之中常年保持着温暖和干燥。

圣地就在谷地最平坦的地方，这也是全岛最神秘的场所。

关于圣地的由来有许多传说，这其中的绝大部分随着时间的推移已变得面目全非，唯一不变的是规矩－天堂岛祖先留下的训制传统。按常例，国王每年都要来这里祭祀先人、敬拜天地，但他却渐渐开始怀疑起这样做的目的和理由。

“仲，岛上所有人都说你是最有智慧、最能与神沟通的祭师，你能不能告诉我，我们每年的大祭祀礼，究竟是为了什么？”

几个月前的一个夜晚，国王曾经这样问过他的大祭师。

“祭奠先人、敬拜天地、祈求神祇庇护。”

“哦？你见过神祇？”

“没有。”仲低声道。

“一个号称距离神祇最近的人都没有见过他们，你让我怎么去相信神祇的存在呢？”国王的语气里充满了讥讽。

“圣地里的遗迹、王宫史书上的记载，这些都是神祇存在的证据。”

“遗迹是几千年前的东西，现在没有人知道那些东西究竟是谁、怎样留下来的。史书上的记载更是难以成为凭据，如果我今天让史官记下国王亲见神祇这句话，百年之后还有谁能分得清真伪？”

“那么流传至今的魔法和咒语呢？这难道不是神祇留下的？”

“魔法……？我知道它们确实有效，可是却无法证明是神祇让它们有效……你能么？”国王转过脸来盯着仲，目光火焰般炯炯。

仲抬起头来看着国王，象是要从这位年轻君王的脸上找到一点什么特别东西似的。过了很久，他才慢慢道：“我不能。而且我也找不出反驳您的理由。但既然被称为祖训，而且小心翼翼地传了那么久，这其中自然有它的道理，您身为一国之君，王族血脉的后裔，是不该这么想的。”

“哦？你居然教训起我来了？”

“这也是祖训。王家的大祭师有责任在王族后裔走火入魔的时候劝说他们，以免陷入神祇都不能拯救的危险境地……”

“走火入魔？哈哈哈哈哈哈……”国王大笑起来，笑声在宫殿里回响，狂热而可怕。仲垂着手，担忧地望着他。

国王的笑声嘎然而止：“够了，大祭师，别再和我提什么祖训、什么神祇！我已经受够了！祖训……祖训……！祖训说，任何人都不能随便开启圣关；祖训说，任何人都不能与岛外有任何接触；祖训说，岛上不可以有任何音乐和乐器；祖训还说，今天的帝王会面临一场腥风血雨的战争……哼哼……祖训传到现在已经两千多年了，难道你不觉得先人管得实在太多了？！……还有那帮故弄玄虚的神祇，他们不是王族的保护神吗？连影子都见不到的神祇，又怎么能在我需要的时候给予我帮助？”

“先代留下的预言，从未错过一次。更何况最近的卜算也表明，岛中确实会有血光之灾。”

“以前没错过，就表明将来也不会错么？既然是神祇、既然有他们的庇护，我还用得着担心什么战争？！几千年以后的事，那些早就化为尘土的老祖宗们几句话就能决定？……难道他们随便放个屁，我也要捂一辈子的鼻子吗？！”



“不是沙子决定了你的前程，是你的前程决定了沙子。”仲喃喃道。

“你说什么……沙子？”

仲笑了笑：“是一句祖训。不过您既然不相信，我也不用对您解释了。”

国王冷笑了一下，回过头去不作声了。过了很久，他才用一种平静的语调问道：“那么，你还是不愿帮我打开圣地通道中的圣关？”

仲很干脆地说：“我可以去祈求神示，但却不能打破祖训。”

国王哼了一声：“你不行，总有人行的。”

＊　＊　＊　＊＊＊　＊　＊

一只山鸟扑楞楞地从仲面前掠过，他下意识地扭过头，这才回过神来，发现自己已



经来到了山谷的最底端。祭台就在眼前。

木制的祭台搭在圣关的正前方，方方正正的，差不多有两层普通百姓的民房那样高。四个角上放置着形状不一的法器，衬着中间方台上一本厚重的祈文，闪着阴沉沉的光。

隆隆的鼓声已经响起，仿佛与之辉映似的，乌云中也低低地响起了闷雷。

国王抬起头望了望，又看了看身后圣关，显得有点心神不定。以往的大祭祀礼总是阳光明媚让人心情舒畅，今天铅灰色的天空多少让他感到有些不安。

“不用担心，神示所显示的就是这个时辰。”早已猜透国王心思似的，大法师阴云般飘了过来。

法师的话并没有能让国王放心，他并不相信那些关于神祇的传说，也没有把祖先的预言当真，但在这样的环境和气氛下，他总有一种说不出的压抑和烦躁，一种不祥的预感，



就在这个时候，第二遍鼓声已擂起。

“时辰已到。”

祭师们把手中的石铃抖了抖，发出清脆的响声。众人都肃静下来，所有的眼光都集中到了大法师身上。法师的身体仍然笼罩在阴暗中，他用一种平稳而低沉的声音说：“开篇的法事是祭奠保佑王族的先祖亡灵。大祭师操持祭礼多年，这一次还是依旧由他开始为好。”

人群中传来一阵骚动，国王似乎也没料到他会说出这样的话来，但脸上却没有露出丝毫惊讶表情，只是略略点了点头表示同意。

大法师不做声了，眼光电一般地射向人群最末端的仲。

仲抬起眼，看着那双清澈碧蓝却又深不可测的眼睛，他不知道大法师这样做，究竟是真的在对一个前任表示应有的尊敬呢，还是另有所图，但无论如何，他必须接受！

如果说法师的眼睛就是刀，那么仲的目光就是剑。他同样冷冷地盯着法师，一步一步，慢而有力地走上了祭台高高的楼梯。

一道闪电划过，紧接着又是一阵滚雷，豁剌剌地在人的耳边炸开。

仲来到祭台上，他先是对着圣关的方向深深地鞠了一躬，然后两手伸直，做了一个奇特的手势，象是对一群看不见的亡灵致意。

一阵狂风卷过，方台上那本巨大的祈文呼啦啦地翻动起来。仲闭上眼睛，双手抚胸，嘴唇快速蠕动着，低低地念着难以听明白的咒语。

风愈发狂烈了，闪电一个接着一个，银蛇般在山谷间四处乱窜，雷声霹雳，就连粗木搭起的祭台也似乎承受不了这样的威力，嘎嘎地扭动着。

仲猛然睁开双眼，两手同时用力向下一挥，与此同时，原本疯狂翻动着的祈文突然啪地一下停住，一道青色的光圈，从仲和祈文之间闪过，倏地割过整个祭台，四角的法器里紧接着轰然闪出一团淡青色的火焰！

风停了。闪电仍在继续，但雷声不知为何却已听不见。法器中的火舌不停地闪烁着、跳动着，断断续续地发出细而尖利的啸声，象是哭泣的幽魂。在这一瞬间，仲似乎有恢复了原有的气势和威严－但只是一瞬间，很快的，仲长长透了一口气，放松身体，回头看了看国王和大法师，用一种极为平淡的口气道：“我的事干完了。”



仲退到一边，他并没有离开祭台。和所有祭师一样，他也对大法师即将做的事情感到好奇和神秘，他要在最近的地方，看清楚这个人究竟能有怎样的神通。

法师慢慢地从国王背后走出来。他来到左前方的法器面前，细细地看了看，然后从斗篷里伸出赤裸的右臂，把手掌平平摊开，缓缓地放入跳动的青色火焰中。

人群中发出一阵惊叹。仲也变了脸色，他知道那火焰是先祖和神灵用来涤清灵魂的东西，任何人，哪怕是最高等级的祭师，只要与其稍稍接触，自己的神志和灵气就会被带走，成为一具没有生命的行尸走肉。他实在想不通，大法师如何能够把整个手掌浸入火焰里而毫无感觉。

除非他不是人。

仲想到这里，浑身忽然打了个冷战，他仿佛又感觉到了大法师刺过来的目光，但仔细看去，法师却又分明是背对着他，并没有看着他。

仲喘了口气，看着大法师把手伸回来，看着一簇青色的火苗在他手心中跳动。这是仲第一次看到大法师暴露在斗篷以外的部分。他的手很白，是一种近乎透明的乳白色，从皮肤到肌肉没有一丝血色，仿佛从未见到过阳光般的柔弱。更为奇特的是他的手掌，很宽、很薄，掌心平平坦坦，没有一条掌纹。

他绝不可能是人。

仲更为坚定了自己的想法，也正在这个时候，大法师忽然动了起来。

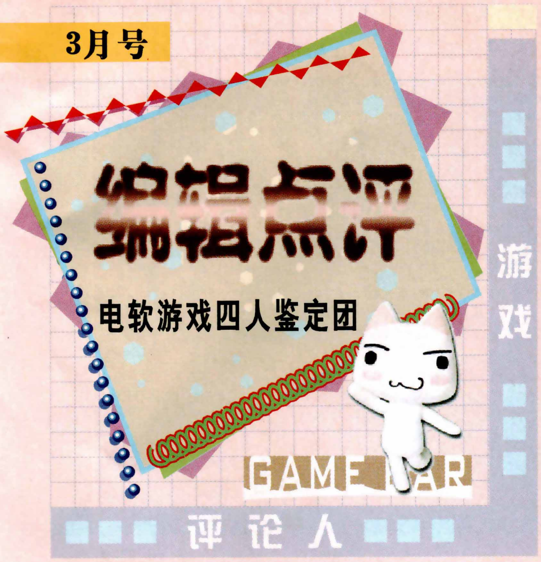
（未完待续）

2002年3月新作发售情况表

中文译名	外文原名	类型	厂商	发售日
PLAYSTATION				
恋爱游戏·网球加强版	ラブ·ゲームわいわいテニスプラス	SPG	HAMSTER	3月28日
SUNSOFT回忆系列VOL.5	メモリアル☆シリーズ SUNSOFT Vol.5	合集	SUNSOFT	3月28日
真·女神转生2	真·女神转生Ⅱ	RPG	ATLUS	3月
星的碎片	星のまほろば	RPG	JUDAN	3月
怪物世界	モンスターズインク~モンスターアカデミー~(反题)	不明	TOMY	3月
大家的TAKARA游戏·我们的Q版赛车	みんなのタカラモノほくのチョロQ	RAC	TAKARA	3月
PLAYSTATION 2				
鬼武者2	鬼武者2	AVG	CAPCOM	3月7日
真实巴斯垂钓	リアルバスフィッシングトップアングラー	SPG	JMS	3月7日
育成足球2002	サカつく2002 J.LEAGUEプロサツカクラブをつくろう!	SLG	SEGA	3月7日
我是监督2	オレが监督だ!Volume2~激　ペナントレース~	SLG	ENIX	3月7日
勒芒24小时	ルマン24アワーズ	RAC	SEGA	3月14日
狂野历险·进化版	ワイルドアームズアドヴァンスドサード	RPG	SCE	3月14日
日本职业棒球2002	日本プロ野球2002(假题)	SPG	KONAMI	3月21日
超级机器人大战IMPACT	スーパーロボット大战IMPACT	S·RPG	BANPRSTO	3月28日
实况G1 2	实况GIステイブル2	RAC	KONAMI	3月28日
狂热房间203	ルーマニア#203	AVG	SEGA	3月28日
铁拳4	铁拳4	FTG	NAMCO	3月下旬
海岸摩托骑士	湾岸ミツドナイト	RAC	元气	3月
AERO ENGER 2	レスキューヘリエアレンジャー2	STG	ASCII	3月
幻想水浒传3	幻想水浒传Ⅲ	RPG	KONAMI	3月
王国之心	キングダムハーツ	RPG	SQUARE	3月
日美职业棒球	日米间プロ野球ファイナルリーグ	SPG	SQUARE	3月
世界拉力锦标赛	WRC~ワールド·ラリー·チャンピオンシップ~	RAC	SPIKE	3月
EX人生游戏	EX人生ゲーム	SLG	TAKARA	3月
阿鲁本赛车3	アルペンレーサー3	RAC	NAMCO	3月
DREAMCAST				
樱大战3纪念版	サクラ大战3~巴里は燃えているか~(メモリアルオルゴール同捆)	SLG	SEGA	3月7日
咕噜咕噜温泉3	ぐるぐる温泉3	ETC	SEGA	3月14日
樱大战4·恋爱吧少女	サクラ大战4~恋せよ乙女~	SLG	SEGA	3月21日
卡片传说·光与暗的统合者	カード·オブ·デスティニー~光と暗の统合者~	RPG	Abel	3月28日
樱大战合集	サクラ大战COMPLETE BOX	SLG	SEGA	3月21日
姐妹公主	シスター·プリンセス　プレミアム·エディション	SLG	MEDIA WORKS	3月
NINTENDO GAMECUBE				
实况足球2002	实况ワールドサッカー2002	SPG	KONAMI	3月14日
巨人	巨人のドシン	RAC	任天堂	3月15日
NBA街道	NBAストリート	SPG	EA	3月22日
星球大战 罗格中队2	スター·ウォーズローグスコードロンⅡ	STG	EA	3月22日
生化危机	バイオハザード	AVG	CAPCOM	3月22日
蝙蝠侠·暗黑的明日	バットマンダークトゥモロー	ACT	KEMCO	3月下旬
Xbox				
爱神餐厅 心跳BOX	ビストロきゅーぴつと どきどきレシピBOX	SLG	SUCCESS	3月7日
实况足球2002	实况ワールドサッカー2002	SPG	KONAMI	3月14日
武装女神	ガンヴァルキリー	STG	SEGA	3月21日
机甲兵团J-PHOENIX+	机甲兵团J-PHOENIX+	STG	TAKARA	3月28日
GAMEBOY ADVANCE				
沉默的遗迹-四狂神战记外传	沈默の遗迹~エストポリス外传~	RPG	TATO	3月1日
快乐转盘	ハツピィパネツチュ!(反题)	ETC	任天堂	3月8日
口袋力量4	パワプロクンポケット4	SLG	KONAMI	3月21日
光明之魂	シャイニング·ソウル	A·RPG	SEGA	3月28日
妖怪道	妖怪道	RPG	フウキ	3月28日
火炎纹章·封印之剑	ファイアーエムブレム封印の剑	S·RPG	任天堂	3月29日
仓鼠俱乐部3	ハムスター俱乐部3	ETC	JUDAN	3月29日
宠物进化2可爱的小狗	なかよしペットアドバンスシリーズ②かわいい仔犬(假题)	SLG	MDO	3月22日
最终战士	ファイナルファイヤープロレスリング~梦の团体运营!~	不明	SPIKE	3月
斗魂列传A	斗魂烈传アドバンス	SPG	TOMY	3月
怪物世界	モンスターズインク~プー救出大作战!~(假题)	RPG	TOMY	3月
露娜·传奇	ルナ~レジェンド~	RPG	MEDIA LINK	3月
神的记述·鬼眼之幻影	神の记述ILLUSION OF THE EVIL EYES	RPG	KONAMI	3月

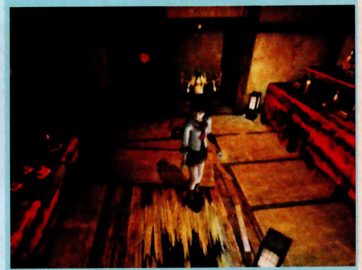
注:以上发售表的统计时间为1月25日,表中游戏的发售日有变动的可能性。编译:黄金莱因/Shadow Phoenix

3月号



	总分：38分	总分：30分
	VR战士4	零ZERO
	机种：PS2 类型：FTG 媒体：CD 厂商：SEGA/AM2	机种：PS2 类型：AVG 媒体：DVD 厂商：TECMO





风林



VR战士4： 真没有想到PS2可以达到这样的程度，与街机版相比也毫不逊色，更不用说在AM2最拿分的操作方面了。KUMITE模式紧张刺激，而且装备上从别人身上抢来的道具更是成就感十足（道具被抢走的话可就颜面大丢啊）。可气的是俺在修行过程中面对比自己高出数段的高手都可力挫，最后却失足在了“X级”对手下……

零ZERO： 日本式的恐怖一直以来都是我最讨厌的，不同与中国的跳脚僵尸也不同于美国的血腥怪物，日本的鬼怪总是让人总心底里发毛，而“零”就是这样一款绝对让人毛骨悚然的作品。TECMO做恐怖游戏还真有一手，别看剧情非常一般，但是整体气氛却营造得非常出色。耳边时常伴有幽怨的惨叫，一个人玩实在是难以忍受。

天师



VR战士4： 对街机的再现度高，一些地方明显缩水却未影响整体效果（如凡尼莎主场的石制围栏取消了TEXTURE MAPPING，等等），不得不佩服移植者的高明。新老玩家皆易上手，出招判定松，连技也更易达成。游戏的AI系统使玩家无论是单打还是对战唯有全情投入。AM2会心一击，SEGA圆满之作，俘获LIGHT USER+HEAVY USER。

零ZERO： 最近的恐怖游戏是越作越离奇。这游戏即堪称一绝，用照相机来对鬼进行拍照——然后鬼魂就死了，不知是从何处借来的灵感？典型的日本鬼故事，画面倒是不错。其实想把惊悚型游戏的威力发挥到极致也不是那么容易，本作中能看出其他前辈作品的影子，看来TECMO掌握了其中的玄妙之处？许多小地方真的很吓人。

Q



VR战士4： 世嘉雄风犹在！VF4对于我这样一个非格斗迷来说，居然也被深深的吸引！游戏画面简直无可挑剔，绝对PS2实力，能在家用机玩到如此素质的游戏玩家应该知足了。至于系统方面感觉同样令人满意，只是难度较大，不象铁拳那样容易很快掌握。世嘉游戏的硬派风格在本作中体现的淋漓尽致。

零ZERO： 利用相机做武器攻击鬼魂的创意与“路易鬼屋”不谋而合，然而本作强调的却是令人毛骨悚然的恐怖气氛。凭借TECMO多年功力，借助PS2的机能，通过逼真的游戏场景和光影效果，还有恰如其份的音响效果，你将经历一次冲击心灵的虚拟冒险。喜欢感受惊怵的玩家是否更加期待“钟楼3”的到来？

斋藤



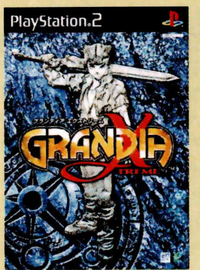
VR战士4： VF系列移植家用机最成功的一作，完成度超过120%。在新增加的原创KUMITE中，可以与日本著名高手过招，获得道具以改变角色的外型。由于家用机本身局限性，PS2版VF4缺少了人与人对峙的乐趣，在网络对战斗真正普及前，即便家用机完全移植了街机游戏，也无法完全移植街机游戏的乐趣。

零ZERO： 典型的东方恐怖故事，玩家要面对的并非是嗜血的丧尸和变异的生物，而是被怨气控制的恶灵，游戏中的主人公要借助照相机消灭他们。画面加入了一些杂波，颜色也比较单调，但是整体气氛不俗。游戏的故事线索被各种前人使用过的道具，主人公触摸到这些道具后就会出现幻象，看到他们生前的恐怖经历。

下期焦点游戏



游戏：太空频道5·2
机种：PS2
类型：音乐
发售日：2002.2.14



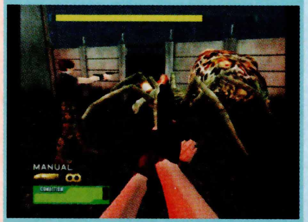
游戏：格兰蒂亚X
机种：PS2
类型：RPG
发售日：2002.1.31



游戏：双重之心
机种：PS2
类型：ARPG
发售日：2002.2.14

总分：24分

武装生存者2——代号：维罗尼卡



机种：PS2
类型：STG
媒体：DVD
厂商：CAPCOM

如果玩过一代的话，恐怕对本作还会有一点期待，但本作却打击了所有人，真没想到CAPCOM会拿自己的招牌作开刷。尽管游戏搬上了“维罗尼卡”的剧情和人物，但是内容却完全找不到原作的感觉。操作的蹩脚与生硬完全无法让人深入体验，再加上内容毫无新意，实在是令人失望至极。

罕见的GUNGRIFFON级复杂操作，但在GUN类射击中使用这种系统实属吃力不讨好。不知是要让打者获得AVG的乐趣还是STG的乐趣？反正让主角走起来时感觉极不痛快。说是毫无可取之处吧，卡普空的游戏能差到哪去？反正NAOMI街机的画面一定比这个PS2移植版要好。

鸡肋！用“莫名其妙的操作感，粗制滥造的多边形”来形容这部作品是再恰当不过了。难道是卡普空把所有精英都派给了NGC？本作的制作水准连二流都攀不上，这样的游戏属于既不叫好也不叫座的典型。到底是CAPCOM故意，还是我们对CAPCOM要求太高了？

画面粗糙，动作僵硬，操作烦琐，标准的劣作，CAPCOM完全是挂着“生化危机”的羊头在卖狗肉。不但CAPCOM一贯的爽快感难见踪迹，“生化”系列非常擅长的悬念营造也变得极为简陋。如果是一家不起眼的小公司推出的不知名的游戏也就罢了，

总分：32分

炸弹人在线



机种：DC
类型：ACT
媒体：GD
厂商：HUDSON

现在HUDSON真是“炸弹”频出啊，各主机都有相关作品发售。但在这些版本中，惟有DC的“炸弹人在线”是最好玩的。画面超靓，比较以前有了明显的飞跃。本作最强调的是多人在线游戏，可惜在国内能够体验的玩家很少。不过即便是四人作战也非常有趣了，

3D化的炸弹人看上去非常可爱，场景的进化也令人耳目一新。现在天语脑子里想的还是当年FC时代的第一作，因此开始时担心玩不转，可实际游戏时却发现上手非常简单，游戏有多种道具可以使用，所以多人玩时陷害别人非常过瘾。不知国内有没有上线PLAY的玩家？强烈推荐诸位一试。

DC主机上出现了任天堂风格的游戏作品，画面亮丽，角色卡通。与许多游戏一样，本系列的独特魅力不在于闯关模式，而在于对战的快感，即使一人玩（对电脑）也能充分享受乐趣。另外各种有趣的道具也是本作的标牌，多人对战保证让你不知疲倦。

可爱的造型，再配以看似简单却蕴藏玄妙的操作，炸弹人长盛不衰的原因就在于此。游戏采用赛璐璐技术制作，动作流畅，画面可称炸弹人历史上的NO.1。如果没有条件上网的朋友，只要备足4支手柄也能实现4人对战，游戏中那种“损人利己”的乐趣妙不可言。

总分：33分

实况胜利十一人5最终版



机种：PS2
类型：SPG
媒体：CD
厂商：KONAMI

KCET在足球方面的造诣实在是高到了极点。尽管我认为WE5在各方面已经相当完美，但万也没有料到WE5F竟然还有这么大的提升空间，操作的细微调节变化，速度感的变更，动作的细腻等等都更上一层楼。不由得幻想WE6又会是什么境界……

对足球游戏的确是不太感冒，因此也就没有什么发言权。足球既然是人们喜闻乐见的运动，而实况系列又被尊为家用机的主流游戏，一定有其道理——没有人去注意画面，大家玩的是“战术”，并追求“持久的乐趣”。天语也觉得游戏手感很不错，且能贯彻思路。

喜爱WE系列的玩家绝对相信KCET的实力，最终版与前作相比进化许多。不谈大力加强的人物动作等，单是系统方面的改动就相当大。传球、射门的感觉相当爽快，整体速度大大加强。对于这个几乎玩不腻的游戏系列，它的每部作品都会给玩家带来惊喜和质量保证。

要说KONAMI可够会淘金的了，一部游戏翻炒来翻炒去就是乐此不疲也真是难得，不过更难得的是有一大批忠实的铁杆支持，每作三四十万的销量实在是令人刮目相看。当然，每一作都有相当程度的进步更是难能可贵，本作也不例外。比较于“实况5”更加出色。

总分：31分

街头NBA



机种：PS2
类型：SPG
媒体：CD
厂商：EA

游戏规则是原自斗牛3对3，不过在游戏中却并不是像正规比赛那样限定很多，比赛中使用暴力都很平常。游戏中集结了NBA的众多大牌（乔丹也有），还可以使出很多超夸张的灌篮表演。总之，这游戏认真不得，但却好玩至极。EA打打擦边球还是不错的。

单纯的爽快，扣篮时手心麻的厉害。美国人最喜欢运动游戏，而蓝球作为仅次于橄榄球的项目，制作者早已不满足于馆内竞技。本作当属街头篮球的强者，画面较好，游戏模式也很丰富。像天语这样对SPG一窍不通的，最怕有“规则限制”，而玩此游戏时却很HAPPY。

简单容易上手的游戏使人很快就能得到快乐，但这种快乐能维持多久呢？就象EA自己的足球一样，让人不愿再深入研究，提高技艺。然而作为休闲类的小品来说，本作绝对算得上优秀，球员流畅的动作和眩目的扣篮技巧一定使你跃跃欲试。

没想到在东方不亮的游戏在西方却大放光彩。这款篮球游戏制作的实在是怪诞，一开始玩令人想到了当初PS上的“一对一”，游戏的玩法与其极为相似，不过EA在这方面的造诣还是蛮深的，起码玩起来令人欲罢不能，难怪在欧美的人气如此之大。

●由于春节的关系，本期结稿时间提前了很多，导致本期没能及时点评GAMEARTS的RPG力作“格兰蒂亚X”，实在可惜。不过进入2月后，游戏的发售旺季随之到来，许多大作都将一一与我们见面，如果想及时了解这些游戏到底如何的朋友就一定关注本栏目喽！

总分：29分

罪恶工具X



机种：DC
类型：FTG
媒体：GD
厂商：SAMMY

SAMMY看来靠这部游戏混出点名堂了，尤其是在二维格斗低迷的市场环境下。游戏的华丽对玩家的视觉而言完全是一次挑战。游戏中人物造型超酷，而且十分古怪，这点非常欣赏，不流于俗套是现在许多制作公司必须学得的。不过，我始终对人物的一击必杀很不满……

此游戏的续集很快就会以“XX”为副标于街机登场。虽然该系列在日本有较高人气，但我并不喜欢——画面华丽，人物却似纸片。必杀技造型被设计得很夸张，但并不能吸引人。很容易形成连续技，系统也有独到之处，但天语仍觉厂家之间对格斗的认识存在极大差异。

画面超华丽的2D格斗游戏作品，必杀技绚丽多彩，应该能吸引一些追求操作爽快的玩家。但觉得角色的特点不太鲜明，动作有些轻飘且实体感较弱。然而瑕不掩玉，这部在日本极受欢迎的作品证明只要敢于创新的游戏厂商总会得到玩家的支持，期待续作。

追求华丽视觉效果和高上手度的2D格斗游戏，虽然必杀技不易击中对手，但却有着一击必杀的绝妙威力。然而在开发人员一味的强调视觉冲击力的同时，却忽略了角色应该具备的实体感，玩惯了“街霸”的朋友恐怕很难真正接受“罪恶工具”的操作。

总分：24分

蜘蛛人——神秘恐惧



机种：GBA
类型：ACT
媒体：卡带
厂商：ACTIVISION

目前在欧美蜘蛛人的人气似乎一发不可收拾了，在各主机上不仅频频出击，而且销量也都不俗。本次登陆GBA也实在是明智之举，二维画面表现得非常出色。试玩后令人想起了SFC上的版本，不过显然GBA版的版图更大，操作更佳，不过难度依旧很高。

角色动作僵硬，上手困难。又是一款以以漫画英雄为主角的游戏，但这样的游戏一定好卖吗？记得以前在GB上就玩过同为蜘蛛人题材的游戏，也没觉这么单调。也许这是个美版游戏吧。典型的“是动作游戏却没有ACT手感”之作，出在GBA上实属不该。

典型美式风格的2D闯关游戏，毫无新颖可言，缺点显而易见：关卡障碍的设计平庸，操作控制角色的生涩手感，以及莫名其妙的难度递进，无论高手还是菜鸟都不会对它感冒。对于这样一个以漫画角色为卖点的作品，除了东方玩家不会捧场，欧美游戏者也不太会投入吧？

横版闯关游戏在现在看来实在是难得，尤其是这样的正统的清版游戏，若是在SFC时代推出的话也许是反映平平，不过诞生在这样一个清一色多边形游戏的时代就显得弥足珍贵起来。游戏难度不低，操作流畅，容易上手，玩过PS、DC上的三维版的玩家不妨试试。

总分：23分

黑暗竞技场



机种：GBA
类型：STG
媒体：卡带
厂商：MAJESCO

终于亲眼见到了GBA上的多边形游戏，虽然数目少得可怜，不过对于一个“DOOM”类的游戏，只要制作到画面流畅就已经非常不易了。游戏的操作方面还不错，基本上可以让人控制的很舒服。另外，在掌机上体验也不会再出现头晕目眩的情况。

又是DOOM类，已经是近期看到过的第三款了。完全无法忍受的类型，特别是在掌机上。意外的，GBA的DOOM游戏全都是三维POLYGON效果，本作画面算是比较亮的，还好。对天语而言，这种游戏的乐趣究竟从何而来，还是一个待解的迷……

GBA上大量涌现的doom类作品中的一员，不知是GBA的技能不够还是制作者的技术不行，总觉得画面不够流畅，而且情节感觉单调乏味，这是Doom类游戏的通病。也许厂商限于掌机游戏的开发成本与周期，但这种低投入又无新意的作品又怎能带来大的收益。

如果把这游戏放到大屏幕上展示的话，粗略的三维效果一定令人呕吐不止，不过在GBA小巧精细的液晶屏上就显得分外出色了。如果非要在这游戏中挑出什么优点的话，我想完全冲着它是GBA上少见的多边形游戏才玩的，而如果要挑毛病的话可就太容易了。

总分：31分

心跳回忆3



机种：PS2
类型：AVG
媒体：DVD
厂商：KONAMI

自打“心跳”问世以来，就有人断言续作将无法超越一代，事实证明的确如此。也许KONAMI在感到该系列穷途末路后，想一反常规吧，三代的女主角都似小学生般，看似可爱，但要让人去追的话可真是不是很情愿（笑）。不过游戏的剧情方面倒是相当出色的。

采用CEL-SHADING技术？所以才有很强的动画风格，整体游戏感觉像看电视，互动感强。由于更换了制作者，主角在外型上有一定变化，不过在配音等的精心包装下，再加上强力而成熟的系统支持，相信无论是系列FANS还是一般玩家，都会玩得很开心。日语必需。

虽然之前没有深入探究过心跳的迷人之处，但这代革新的画面技术却使人感觉有些意外。虽然还有待提高，但KONAMI勇于尝试的制作态度还是令人敬佩的，CEL技术的运用使心跳的3D化有了发展的新方向。另外本作的迷你游戏相当有趣，而且难度不低，是必不可少的调味品。

作为一款恋爱游戏，心跳3的角色造型恐怕很难真正抓住玩家的心，这大概是游戏最显著也最致命的问题。游戏重新回归1代风格，并加入了着装、网络、晚餐等新设定，系统更加丰满。听着心爱的女孩轻轻的叫出自己的名字，这种感觉实在难以言表。

●最近玩得游戏极多，家里的游戏又有些泛滥了，不过大部分都是准备节日招待朋友的“杂烩”型游戏，比如“任天堂全明星大乱斗DX”。当然，真正集中精力玩的还是VF。尽管如此，没有能够买到专用摇杆还是郁闷了很久，因为价格实在是太高了，不知什么时候才会降下来……

电软特别策划 7

最终幻想

系列小议



FINAL FANTASY 系列（下）

这一回，我们的目光焦点要转移到从FF VI开始的FF系列作品，也就是说，我们将正式进入“次世代FF”的世界。FF系列从FF VI开始，大幅度的改变其游戏内容、剧情编排方式、表现手法，而以FF VI移入PS主机发行为系列游戏作品的一个巨大分歧点。游戏制作小组也大换血，FF的玩家可以说进入了一个完全不同的世界，因为前后差异之大，玩家们甚至为此分成了两派。在本文中，笔者不打算将两者之间的差异作主要的讨论材料，笔者仍然以各系列作的特点为主要的对象。

与召唤兽密不可分的魔导大战

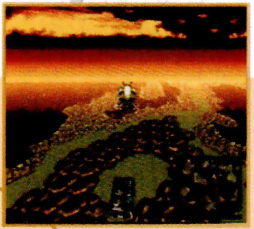
FINAL FANTASY VI 1994

STORY 剧情介绍

从FF VI开始，召唤兽在FF系列故事当中的地位变得更加重要。作为FF VI中主要女性角色的蒂娜本身就是幻兽（召唤兽）与人类之间的混血儿，帝国为了夺取和利用她的力量而前来追捕暂时失去记忆的她，帝国反抗军为了保护她而展开一场又一场的冒险，我们可以说FF VI的剧情大纲就是围绕着召唤兽这个主题而展开的。照例来说，这款作品依旧有世界的变化，在游戏中期，魔王凯夫加获得了三斗神的力量，并且使得世界几乎崩坏。在看似失去希望的时代里，雪莉丝孤独地生活在一个小岛上，在崩坏后的世界，她渐渐地寻回从前的伙伴，并前往阻止凯夫加的暴行。值得注意的是，这款FF VI是系列作品中最后一款以二头身、三头身的Q版表现手法来表现人物的作品（FF IX是4头身），SQUARE公司FF系列开发出的Q版人物演出手法在这款作品中发挥到了极致。同时，关于伙伴中几个主要人物的内心也有很深的描写，几个伙伴在世界崩坏前的出场、世界崩坏后这几个伙伴的反应以及作为等各方面，都有着相当高水准的表现，在当时可说是非常了不得的作品，真不愧是在“次世代FF”来临之前最后一款作品。



▲ 感觉上很飘逸的FF VI的logo。



▼ FF VI是系列中能使用伙伴最多的一款作品，所以在剧情中也会有这种分队的情况。





◀ 打倒了三斗神。蒂娜的命运将会如何？

System 系统介绍



▲ FF VI的装备画面，黄色代表增加的能力，此外还会增加一些附属的特殊功能。

FF VI的系统结合了FF IV的长处。首先，每个伙伴都有属于自己独特的能力，比如男主角洛克是唯一可以进行偷窃指令的人，艾特卡可以使用机械来作战等。但是另一方面，所有伙伴可以凭借装备魔石学习到各种魔法，而且除了某些特定能力，比如洛克专属的抢夺、画师莉鲁姆专属的操纵等指令之外，每个伙伴只要装备一些特定装备，就可以使用诸如跳跃之类的特殊指令。也就是说，一方面每个角色有合乎自身特点的特殊技巧，另一方面玩家又可以凭借魔石系统将各个角色的性能拉近或特殊化。从FF VI以后，各款系列作的系统基本上都保持着这个特点，同时，FF VI的“魔石系统”也在某种程度上由FF VII的“秘石系统”继承了。另外，FF VI的召唤兽虽然在剧情中有相当重要性，但是在战斗中的战斗性却很低，虽然每位伙伴可装备一个魔石召唤一只召唤兽，可是每场战斗一颗秘石只能进行一次召唤，召唤兽在战斗中的重要性可以说降至最低了。



◀ 马修的必杀技，玩家要像格斗游戏一样自己输入指令才能。





▲ 玩家的分队可以切换，由几个小队共同破解迷宫。

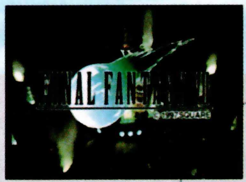
◀ 魔法画面，下方的魔法有百分比，那是未习得的魔法的学习率。

FINAL FANTASY Ⅵ～Ⅹ 发售列表

■ FINAL FANTASY Ⅵ……→	1994.4.2	………SFC、PS
■ FINAL FANTASY Ⅶ……→	1997.1.31	………PS、PC
■ FINAL FANTASY Ⅷ……→	1999.2.11	………PS、PC
■ FINAL FANTASY Ⅸ……→	2000.7.7	………PS、PC
■ FINAL FANTASY Ⅹ……→	2001.7.19	………PS2

冲击游戏界的新世代 FF

FINAL FANTASY Ⅶ 1997

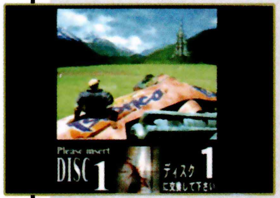




▲ FF Ⅶ的爱丽斯，她掌握了剧情的关键，也是系列作品目前唯一死亡的人气角色。

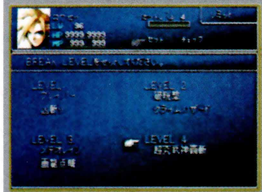
STORY 剧 情 介 绍

FF Ⅶ的剧情是在看来充满了后现代、科幻、重金属风味的魔晃都市开始的，因为神罗公司的大量抽取魔晃，所以星球已经面临了毁灭的危机。主要角克劳德加入了反神罗组织打倒了神罗公司，但危机并未解除，赛菲罗斯召唤了陨石要毁灭世界，在时限前，主角等人必须想办法阻止这颗陨石…。FF Ⅶ和FF Ⅵ若没事先看到两款游戏的名称，实在很难想像是同一款游戏的系列作品，FF Ⅶ的新尝试新风味，我们将在下面介绍：在FF Ⅴ前的系列作品，不论世界观还是时间观都有很明显的奇幻、中古风味，FF Ⅵ则是过渡期，FF Ⅶ则一跃为现代、近未来的风味，有捷运系统(?)、火箭、飞机、摩托车、汽车等；在剧情安排上，FF系列第一次安排像爱丽斯这样受玩家青睐的女性角色死亡!FF Ⅴ虽然也有主要人物卡拉夫的死亡，不过他是老爷爷，与身为七代女主角的爱丽斯比冲击力自然少了一截…；剧情主线上，FF Ⅶ放了相当大的比重在主角内心的描写与变化，一开始克劳德虽然看似坚强，但是其实他的内心却不敢面对软弱的自己，直到与蒂法的互相坦承之后，才真正找回了自我。对人内心世界的描写、生命之河的相关剧情，在FF系列中都是前所未有的。



← FF Ⅶ是系列作中第一款采用多CD的作品，随着剧情进展的不同也有这种换片的情况出现。

System 系 统 介 绍



▲ Limit技的装备画面，从此以后历代都沿用类似的系统。



与先前系列作品的2D画面相较，FF Ⅶ的画面产生了非常大的变革，由3D即时演算做出的人物模型演出的剧情，带给了玩家完全不同的感觉。至于FF Ⅶ战斗系统的最大变革点则在战斗成员。在此之前，所有的系列作在战斗时都是以四人伙伴组成，但是在FF Ⅶ却变成了三人伙伴的战斗组成。FF Ⅶ的系统以秘石为主，玩家装备秘石，就可以修得包括魔法、特殊技能、召唤兽等各种技能。而且玩家可以自行任意搭配秘石的组合，组出各种能力，比如将“反击”与“魔法”的秘石组合起来，就可以使用魔法反击敌方的攻击，自由度非常高。另外，“Limit技”也是由FF Ⅶ开始引进系列作，这个系统就是当伙伴受到一定量的损害后，可以使用必杀技进行攻击，从此以后每一代的FF都会引入类似的系统，虽然名称不一样，但基本上都是大同小异，比如FF Ⅹ的Overdrive技其实在概念上从未离开过FF Ⅶ。另外，武器防具不论数量种类在FF Ⅶ之后也大量减少，原本各种类型的武器、防具、配件在FF Ⅶ被简化成三种。



◀各种装备的装配画面，每个装备都有秘石装备数。

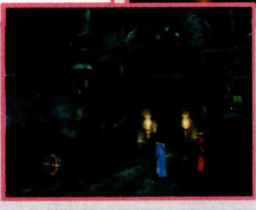
满布华丽要素的未来幻想世界

FINAL FANTASY Ⅷ 1999





▲ 女主角莉诺雅，当时不知有多少人都是为了她才玩FF Ⅷ的。



◀ 由这张最后迷宫前的图我们可以看出来，FF Ⅷ的小队移动是每个伙伴都会出现在画面上的。

STORY 剧 情 介 绍

FF系列每代在标题画面都会清楚地表示出一个标题来，比如FF Ⅶ是陨石，而FF Ⅷ就是“爱”。FF Ⅷ的“爱”，是在两代间实现的爱。主角斯考尔是SEED学院的一个学生，本来冷酷中还带点自闭的他，与伙伴们一起去为学院执行任务。在任务中他邂逅了一个叫莉诺雅的女孩，这个女孩渐渐改变了他，为了她，他愿意赴汤蹈火，而玩家们在故事中也会发现，原来所有的伙伴在小时候几乎就已经认识了，还有斯考尔的父亲与莉诺雅的母亲，曾经错失过的缘分…上一代未能实现的思念，在男女主角这一代实现…。最后，所有的伙伴们为了阻止魔女压缩时间的计划，前往未来

持续的演进，不断的进化！永远在追求真正FINAL的系列作

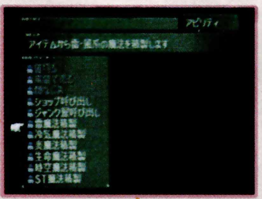
去阻止魔女。这样子的故事大纲看来中规中矩，但是FF Ⅷ的演出说实在的不是很成功。FF Ⅷ虽然有大量的CG动画，以及动听的主题曲“Eyes On Me”，但在剧情编排上、情节演出上都令玩家有些失望，剧情份量稍少，让人还无法完全进入故事游戏就已经结束。总之，F Ⅷ的标题虽然是爱，但在游戏中男主角斯考尔和女主角莉诺雅的互动实在少了些，所以FF Ⅷ也被相当多的玩家抱怨过…。



▶男女主角的舞姿，这场舞会就是两人感情的开端吧。

System 系统介绍

在FF Ⅷ的系统中，以一位朋友的话来说，玩家们已经被变成了“商人”。总之，玩家可以到处从敌人身上抽取魔法、偷取道具，而这些魔法、道具玩家可以精制成更高级的魔法、道具，或者改造出更为强力的武器、防具。有了这些更强力的装备品之后，玩家就可以去找更强的敌人麻烦，然后赚来更强的原料，生产更强的“产品”。这个系统可以说有好有坏，好处在于自由，而且与一般的RPG的系统有相当差别，相当有独创性。但缺点也在于此，因为特别也有些玩家无法适应此系统…。另外，这一代的召唤兽被称为“GF”，玩家如果不装备GF的话，就不能使用攻击以外的指令，召唤兽在战斗中的重要性被提升到了极限，不过在剧情中却几乎没什么地位，奥汀还被“斩铁剑返”所打倒…。另外，FF Ⅷ还有另一个特殊的系统，那就是“连结”，玩家们在战斗中抽取的魔法，可以凭借连结装备到角色身上，这些魔法“连结”到角色身上除了会增加力量之外，还可以增加一些特殊效果，比如将强力闪电魔法连结到属性防御上，玩家就可以将闪电属性给完全吸收，FF Ⅷ系统的创新度由此也可见一斑。



◀FF Ⅷ的选单指令是历代作品最丰富的。





集合系列特点、走向怀念的古风

FINAL FANTASY Ⅸ 2000

Story 剧情介绍

FF Ⅸ在次世代FF中是最为复古的一代，它的世界观比次世代各作远为复古，同时在剧情中大量使用了从FF Ⅰ累积下来的一些传统与典故（碍于篇幅在此无法一一说明），但它的故事却又在传统中蕴含着新意。在故事最初，主角吉坦接受席得的委托“诱拐”了公主加妮德，随后，亚历山大城的追兵却紧随不舍，原来这其中蕴藏着一个阴谋，库加利用了女王的野心达成其目的…。在冒险的途中，玩家知道了加妮德身为召唤士的身世，也知道了主角的身世。在后期为了追踪并且阻止库加，主角等人来到了仿佛异世界般的提拉，并乘坐在提拉得到的飞空艇前去打倒库加。如果只看剧情大纲，似乎与我们上期谈到的系列作品没有太大不同，这是FF Ⅸ的复古性。但是另外一方面，FF Ⅸ的剧情也在探索着“生命”与“生存”，大部分的伙伴都是在冒险的途中寻找自己生命的意义与价值。而且玩家在剧情后段更会知道，对生命最为执着、生命力最旺盛的主角吉坦，竟然是人造人，生命到底是什么？就连库加也只是在以不同的角度质疑生命的意义。伙伴们寻找生命尊严的历程，如何追求自己所求之物，都是FF Ⅸ中剧情的主调。



▶ 女主角加妮德在剧情中段会剪掉长发，与过去诀别，是系列作中第一个换造型的女主角。





▼ 在这段剧情中加妮德公主所唱的“生命之歌”，代表的意义是……



System 系统介绍

FF Ⅸ的系统也是非常复古的，在所有次世代FF中，只有本作的战斗组成恢复到四人组合，而且一个人可以装备的物品也恢复成五个；装备还有更为重要的功能，当玩家装备一个装备品之后，就能够使用装备品上附加的特殊能力，而只要玩家在战斗中锻炼，就可以将这些能力学习记忆起来，再加以分配。而凭借这样的系统，所有的伙伴一方面可以学习到某些共通的能力，另一方面又有许多可以显示伙伴各自特色的能力可以学习使用，举例来说，大部分的角色都可以学到“杀鸟”的特殊能力，在面对鸟类敌人时可以发挥很大的效果，但是



◀FF Ⅸ的体贴新设计，到一个新地点就会有该地名提醒玩家。

About FINAL FANTASY Ⅸ

ANIME……FINAL FANTASY

■2001年10月2日起在日本东京电视台开始放映

■每周二18：30分播放30分钟

■地质能源研究者早川夫妇经由日本海的异界之门前往了另一个异世界，10年后他们的孩子为了寻找双亲，也坐上前往异界的魔列车……。





只有龙骑士芙莱雅可以学到“杀龙”这个特殊能力。另外，黑魔法、白魔法、召唤不像前几款作品可以让伙伴们任意使用，而成为了几个特定伙伴才能使用的能力。Trance的系统也是继承于自FF Ⅶ的Limit，不过FF Ⅸ改成Trance发动后会持续一段时间，在这段时间内伙伴的能力会上升，或者也会增加一些新能力。总之在次世代FF中，FF Ⅸ的系统使得各个伙伴的特色最为明显。



◀FF Ⅸ的战斗画面。



▶新系统，由画面上的问号及感叹号来表示玩家应该调查的地点。

全面革新、无法言喻的感动

FINAL FANTASY X 2001

▶ 这段动画所代表的意义，是觉悟与决心……



STORY 剧情大要

FF Ⅸ的召唤士在剧情中占了重要的地位，而FF X的召唤士则占了更重要的地位！主角被怪物Sin吸入了一个不能理解的世界，这个世界最上位者，艾邦教总老师麦卡是一个死人！被Sin杀死的人会变成魔物，又制造更多的悲哀、更多的死人。被悲哀所围绕的死之螺旋，就是主角来到的“斯皮拉”世界的现状。就算是能超渡这些死人的召唤士，也只能让Sin停止活动约十年，而之后又会继续持续这永无止境的悲哀与死亡中直到永远。不是这世界的人的主角，能不被艾邦教的教义所束缚，所以他决心要将这永无止境的循环给切断。但就在此时，他被告知了一个秘密，他其实是从梦的世界来的，如果打倒了Sin，他也将会消失…主角明知道这件事，却仍然选择了斩断这个螺旋…。最后，他的命运将会……FF X在剧情演出上导入了配音，将剧情的演出提升到前所未有的地步，配合优美的音乐、哀伤喜悦交织的剧情，可以说是目前为止系列作的一个高峰。



▲ 水球是这代相当重要的小游戏，主角提达和瓦卡也是因此结缘的。



▲ 召唤兽不只在战斗中非常有存在感，与剧情也是关系密切。

System 系统介绍

FF X的系统又作了一次转变，首先是能力提升，玩家利用球形圆盘来进行升级，可以自行决定要成长的方向，以及优先学习的能力，对玩家来说自由度大幅提高。且一场战斗中所有的伙伴都可以轮流出场战斗，从FF Ⅵ以来的分队模式在FF X作了改变，玩家不再考虑哪些自己的小队里要放些什么人，因为所有伙伴随时都可以换上场。召唤兽在战斗系统上也作了改变，玩家召唤出召唤兽之后，所有的伙伴都会暂时下场，而由召唤兽上场作战，召唤兽有自己的HP、MP、能力、特技、魔法、Overdrive技，玩家也可以用道具帮助他们成长。武器、防具也不再有攻击力多少多少防御多少多少的数值，取而代之的是各种附加能力与附加属性，玩家们可以到处收集宝物来改造自己有兴趣的武器，甚至自由搭配一些特殊的能力组成专属自己的强力武器，FF Ⅸ改造的自由度又比FF Ⅷ更上一层楼。其他像新的指令“贿赂”，可以向怪兽换来好宝物，还有会增加战胜得到经验值、金钱、掉落道具的Over kill等系统，都丰富了FF X崭新的系统。







◀新设计：魔物训练所，玩家可以到处抓怪物，在此花钱和他们进行训练，也可以挑战爆强的敌人。

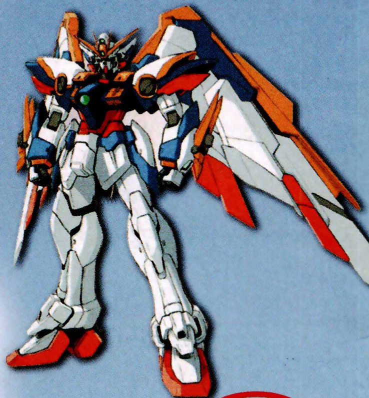
FF系列游戏，是个在剧情、系统、表现手法、出品平台方面不断求新求变的游戏系列，我们回顾前面的十款作品，便可以发现，FF系列每一代几乎都有些新的独特要素。FF各系列之间最大的共同点，就是不断的“变动”，那么将成为系列作中首款线上游戏的FF XI，又将表现出怎样的面貌？这个就让我们拭目以待，看看SQUARE又将变出怎样的魔术吧！

GUNDAM HERO BIOGRAPHY 英雄高达传 第十三卷

奏响最终华尔兹的翼之战士——高达XW

BANDAI的GGF系列诞生已经两年了，这款出自W高达中的名机也被重新制作。显出一种拔群的飘逸感觉，特别是对国内大部分动漫爱好者和高达系列拥护者来说，高达W应当是许多朋友耳熟能详的作品。这次的W高达EARLY TYPE不论从人气还是整体华丽程度来讲，都可以算是GGF系列中最强的。上个月（2002年2月）已经在日本正式发行了，售价3680日元，喜欢这款模型的朋友快到专卖店转转去吧！

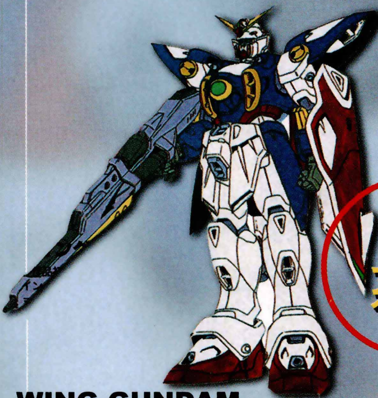




WING GUNDAM EARLY TYPE

在动画作品中也登场的机体，第一次单独地商品化。

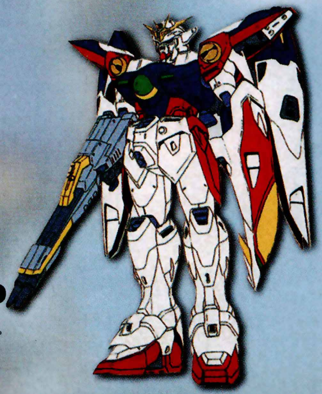
OVA系列



TV系列

WING GUNDAM

作品初期登场的最初的W，拥有突入大气圈的飞行功能。



WING GUNDAM ZERO

作品后半部登场的机体，搭载"ZERO系统"。



WINGGUNDAM ZERO改

OVA和剧场版中希洛的搭乘机，有羽毛的翅膀是它的特征。

在1997年发表的《高达W》OVA与剧场版获得极大好评，主角希洛专用机WING高达ZERO改，曾经推出过一版PG模型并再度获得模型爱好者的好评。

这次BANDAI的GFF（GUNDAM FIX FIGURATION）系列第六弹竟然是这款完全原创的WING高达EARLY TYPE。这款原创机体出现时间是在W高达改出现之前，也就是原作“流星行动”发动之后。这款高达的特点就是身后华丽无比的双翼。就算和W高达ZERO改相比都显得毫不逊色。

ZERO改的特点是身后巨大的天使之翼。而这款EARLY TYPE的机翼则表现出机械的流线型美感。EARLY TYPE也可以变形为战机形态。机首装备的是巨大的BLAST莱福枪，充满了力量与速度的机体有一种与众不同的男人味。



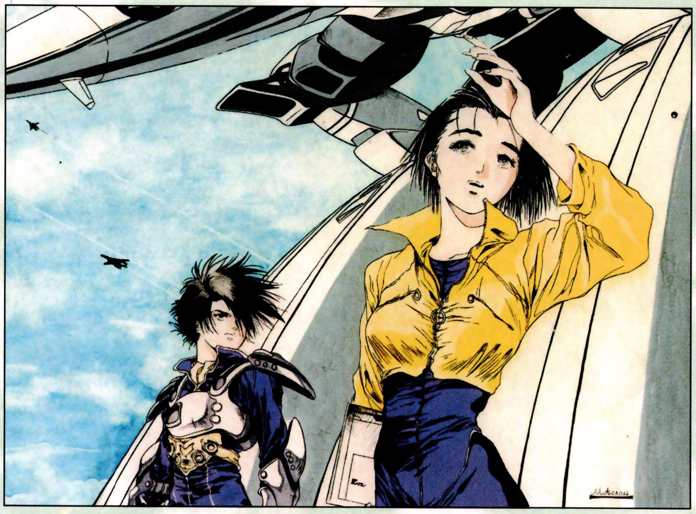
GUNDAM HERO BIOGRAPHY #13
XXXG--01 WING GUNDAM EARLY MODEL



XXXG—01 WING GUNDAM

大墙画廊

彩版 vol.60



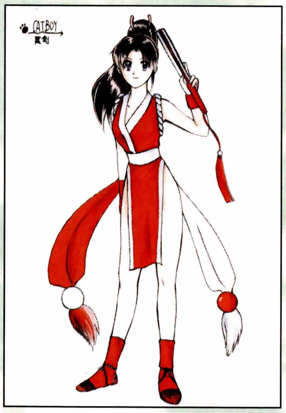
《超时空要塞 7》湖南 杨准

勇变成这样了吗？太空堡垒的FANS们帮我认一下吧！



《酒逢知己》 邕宁 莫耐DQ

98年时你的梦想——他们爷儿俩在一起喝酒到现在也没有实现，残念...



《舞》钟山 莫剑

这样的她令我想到了酒井法子早年的“碧绿色的兔子”那首歌......



《霸王丸之豪斩》

铜陵 刘士勇

此豪斩的感觉很像港台武侠片中的那种可以将海水都劈开的盖世武功啊！？



《超人》 无锡 唐志军

97年你笔下的阿诺到今年的T3中是否会以这样的形象出现呢？



《色》 自贡 王喜

那美丽的长腿上还有现在十分流行的人体彩绘啊！

今天应该很高兴

——Shadow Phoenix



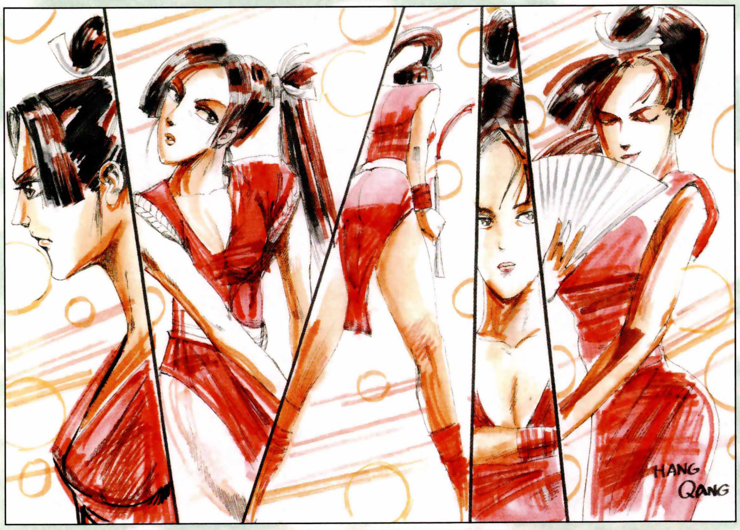
《难以置信》 沙河 李博

这世界上有许多事情都是令人无法理解的，在游戏领域中更是过分。



《特瑞》 贵阳 吴咏

身边“软光”的阿休要去和这位黄毛红帽男比试一下篮球哦！



《舞》 自贡 黄强

当年的绝代风华不知何时才能重现，尽管如今已物是人非……



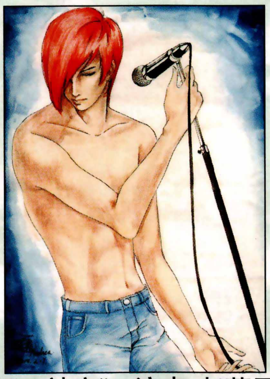
《娜可露露》 勉县 张健

相信在这样波光粼粼的海边谁都会像露露那样露出如此欢欣的笑颜。



《KOF97》 武汉 VV

这群流着大蛇之血的孩子们如今是否流连在网上的世界中不知归途呢？



《八神庵》 济南 赵菁霜

文弱得有些BT的八神干什么要摆出这样扭捏的姿势呢？

■选自在日本大受好评的连载《名越武艺贴》

现炒现卖

名越稔洋辅导班 PART 1

电软独家披露

业界名人对谈

难度与乐趣之间

名越稔洋

翻译：张凌志

责编：天语（特别感谢译者）



GAME CREATER'S MESSAGES

这一次想谈谈游戏的难易度和乐趣之间关系，之所以会选这个题目，是因为前几天在杂志上看到一篇文章，我记得上面有这样一段话：现在已经不需要高难度的游戏了，因为难易程度决定游戏的销量……读到这里，我不禁皱了皱眉头，难道真是这样的吗？

先说说难易度。这个词本身就值得探讨一番（日语当中难度与难易度是两个不同的词——译者）。用英语说叫做difficulty。直译的话应该是难度吧。说到难度大家会想到什么？我想到的是体操比赛，比如说超高难度动作什么的。但是为什么游戏中则称之为难易度呢？在体操这样一项追求人身体伸展的极限（难），并以此为标准进行评分的“游戏”中，做简单（易）的动作是得不到高分的，因此谁也不会对“容易”这个要素感兴趣。能达到怎样的难度呢……大家所关心的只有这个，在这种情况下，“难度”这种说法可以说是非常恰当的。

那么游戏也可以用“难度”来衡量吗？

接下来自然就慢慢切入这次的正题“游戏中的乐趣的关键究竟是什么”，先说结论——所谓游戏也就是体验来自困难的乐趣。游戏所具有的难度应该成为游戏的卖点，但这么说的话也许就会被别人反问“那你说到底应该有多难”！？不过我想事先说明，我并不是肯定那些系统繁杂、令人费解，操作恶劣的游戏，说得严厉一点，那只是一款烂游戏，而不能说是一款难度高的游戏。

因为以上这些讨论都是基于游戏已经确立了良好的“界面”这一基础上的，在此基础上，成就感获得多少才是最重要的！

请试着回想一个过去你觉得有意思的游戏，而在这个游戏中又是哪儿让你觉得特别有意思呢？

你回想起的大概都是被你克服过的游戏中高难度的部分吧。无论是让你充分感受到爽快感的部分，还是给你留下深刻印象的部分，都无出其二。

通过富有技巧的按键发出的格斗游戏的技和连招，RPG的解谜，赛车游戏的弯道技术，以及掌握这些技巧，难度一点点提高，并且越来越有成就感，越来越有想玩的冲动，正是游戏的乐趣所在。那么所谓“虽然很容易但却很有趣的游戏存在吗”？前面也提到过，如果把诸如操作很对自己的胃口、画面很漂亮、界面很简单等，因生理原因而吸引人的例子抛开，单单因为简单而让人觉得有趣的游戏绝不会存在！

初看起来可以作为例外的以看动画为制作理念的游戏和对战类的把游戏作为对战工具来使用的游戏，其实也是一样的。它们中间全都有让人不断追求与成功感、征服感相似快感的“难度”存在。

让人困扰的是，“难度”应该怎样去把握呢？

以前游戏的生命在于创意。一直以来人们都这么说，但如果好的创意在游戏中被设定以不恰当的难度的话，游戏也同样成了了无趣味的东西。

那么为了避免这种情况而给予游戏适当的“难度”，应该怎么做呢？关于这一点表面化的办法并不是很多。

所谓表面化的办法就是：

1. 针对年龄和性别
2. 针对对于游戏的理解程度（主要是重度玩家或者新手）
3. 模仿大获成功的作品（一招不慎就会被别人嘲笑画虎不成反象猫）



NGC《猿玉》，美版准确销量27万5千。

基本上就是以上几点，暂且不论第3点的话，主要就是要联系到游戏的理念和市场目标来做决定。不过这种程度的理论大概谁都想得出来吧。

在此基础上应该做怎样一些具体的调整呢？

在这里是不能写出全部的，因为即使想写也不可能写得完。刚才说过，表面化的办法不是很多，但具体的潜在的办法却是不计其数的多。稍微举一下例子吧。比如说有一个赛车游戏，规则是跑10条赛道，按照跑完的名次来加算得分，好名次＝高分。全部比赛中得分最高的获得优胜。

那么这个游戏如果是一个人玩的话，难度调整应该在哪儿作出怎样的调整呢？涉及的部分大体可以分成3部分，游戏者的动作，CPU的动作，赛道的设计。如果自己跑得快，CPU跑得慢的话难度就会下降吧，反过来难度则会提高，那么赛道怎样呢？CPU是根据程序行驶的，所以在给定速度的情况下，赛道越简单则游戏者会跑的越快，反过来也一样。

然后参照前面提到的表面化的办法，如果是面向重度玩家的话就提高CPU的速度和赛道的难度……，如果是面向非游戏迷的话则相反……，但实际上这是根本行不通的。因为游戏所具有的难易度缺乏幅度，所能满足的人群被限定得太死了。比如说赛车游戏确乎是面向男性的，对于游戏了解得更多的也是以男性玩家居多，但赛车游戏作为游戏中的传统类型，参与的人群应该是更加广泛的，无论是F1，还是SF感觉的赛车。因此在难度调整方面，应该具有相当宽阔的视野。

那么怎么做呢？最近的赛车游戏中经常可以看到的手法，一般是对游戏的进行施加各种调整措施。在多人赛车游戏中名次靠后的车抓地力会有所上升，能以较高的速度通过弯道以超过前面的赛车，这种调整措施我想读者中的很多人也知道（天语：Handicap）。和这相类似的，在单人游戏中，在游戏者跑第一圈时对游戏者进行各种数据采样，并对此后的比赛进行适应性调整的例子也并不少见。

采样数据的例子如下——1、区间，总圈数用时。2、撞墙的次数和地点。3、经过的线路（取位）。4、踩刹车的回数和地点。5、方向盘的操作方法。通过以上种种基本上就可以综合判断这个人是高手？是新手？还是超级大菜鸟？抑或是传说中的达人？（各种数据的采集方法和判断基准则是保密的）。对于技术上的欠缺，将会施加一些（诸如最高速度，抓地力等）补足效果，反过来也会对CPU施加一些负效果（如减速，打滑等）。这么做的结果，使技术参差不齐的玩家享受同一个游戏的乐趣的可能性大大增加了。而且这种调整的幅度会根据试玩的情况不断进行调整。也只有这样才能被称为传统游戏呀。而这里举出的例子几乎都是具有专利权的，并且都还在不断的发展中。

说到后来，话题慢慢偏到如何去缓和游戏的难度上面去了，不过要再次重申的是，游戏没有难度是万万不行的，游戏被讨厌也是万万不行的，“难而有趣”——这就是目标。

我要告诉大家的是，游戏的难度就好象咖喱饭的辣味，既不能因为太辣而难以下咽，也不能因为甜就好吃。只要辣度和美味的关系协调一致就好。因为咖喱饭是很辣的食物，所以辣辣的做出来，被人一边说“好辣呀”，一边吃到最后，再发出一句“虽然很辣但很好吃”的称赞——像这样的咖喱饭，不！游戏，就是我希望制作出来的……



PS2《武装雄狮》，其难度之高，不试一试是不知道的。

无双报道



为了拉开全新的帷幕 少女们再次与樱花共舞!!

令“樱花”FANS翘首期盼的最新作《樱大战4》将再一次登场于樱花盛开的季节。下面将介绍诸位非常关心的我方角色和全新敌人!

DC	厂商：SEGA	发售日：2002.3.21	
	类型：恋爱SLG	价格：6800日元	监督：广井王子

ＤＣ上最后的大作，超人气系列的最新作《樱大战４》将在３月21日发售。在本作中，战斗场景和动画再一次实现了进化，变得更加美奂绝伦！力争为DC创造最后的辉煌。

前作中，ＣＧ与动画的融合技术曾一度成为热门话题，而这次游戏中的影像融合将更加美丽，称得上是一次新的升华。战斗系统基本秉承前作风格，但是制作小组也对此进行了改良，操作更加便捷。总而言之，诸位千万不要错过集全系列大成于一身的最新作的每个细节！

自由活动部分



在剧场内自由移动，和各种各样的角色对话。根据玩家的不同回答，对方的信赖度也将发生变化！这就是系列的最大魅力。





←↑巴黎的队员也来到了帝国剧场！



↑过场动画远超《樱大战3》，即使不是樱迷也要好好品味。记住发售日是3月21日！

出击动画 战斗事件



传说中的特定事件发生后，就会强制出现花组队员出击的动画！此后还会插入3D造型的光武所引发的特定情节！到底是什么呢？值得期待。

战斗部分



一旦出击，就要充分利用每位队员的个性和特点，与敌人撕杀！玩家能够粉碎敌人凶猛的攻势，保卫帝都的安全吗！？



战斗场景无比华丽!!

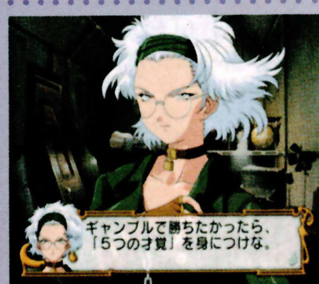


↑连攻击也变得如此绚丽！注意，敌人的模样也和其他人不同！要小心应付。

剧情下载光盘与游戏同捆发售!

利用ＤＣ的上网功能，玩家可享受定期下载新作剧情的特殊服务（许多玩家已经在前作中体验过了吧）。《樱大战４》中附送的剧情下载光盘，方便了不能上网的玩家，这样一来，每位玩家都将能够充分发掘《樱大战３》的乐趣！

此外，４代中下载光盘的剧情将大大超越前作，为系列画上完美的休止符。这并不是传言，而是广井王子信誓旦旦的保证！



↑原来只有在网上才能看到的剧情，现在可以随时体会了，真令人感动呀！！

集大成的作品为高潮结局锦上添花!!

这次的舞台是《悲惨世界》

本作中花组上演的剧目已经确定！剧本便是法国文学的代表作《悲惨世界》。通过出演这部作品，帝都和巴黎的花组成员都获得内心世界的成长。



冉阿让(玛丽亚)

故事的主人翁，从囚犯一跃成为市长，然而……



沙威警长(李红兰)

一生对冉阿让穷追不舍的警官，然而他的最终命运却是……



马吕斯(莱尼)

对珂赛特一见钟情的少年，两人克服重重艰阻最终结合。



芳汀(神崎堇)

深爱冉阿让的女性，有一个名叫珂赛特的女儿。



珂赛特(爱丽丝)

芳汀的女儿，冉阿让的养女，与马吕斯成为一对情侣。

《悲惨世界》的故事

主人公冉阿让因为偷了一块面包而被判入狱19年。故事追寻着他大半生的足迹，描写了一个人对于人生的探求。从19年的铁窗生活中解放出来的冉阿让遇到了米里埃主教，在米里埃的感化下，他的灵魂得到了净化。数年后，冉阿让从一名囚徒变成了市长。然而警官沙威始终怀疑冉阿让的身份，固执的要把他缉捕归案。故事中还刻画了深爱着冉阿让的芳汀和她的女儿珂赛特等人物，通过对这些人物的人生的描写，故事的内容不断深入。

这次我们将一举公开所有新情报！“樱大战”系列不可或缺的戏中戏(包括角色扮演情况和原著的故事简介)，以及第三次袭击帝都的新敌人。除此之外，还有进化后的精美动画和绚丽战斗场景等各种丰富多彩的情报！通过出演戏中戏获得大幅成长的花组成员，在与新敌人决战之后，等待她们的将是怎样的命运呢？3月21日将揭开谜底，诸位敬请期待。

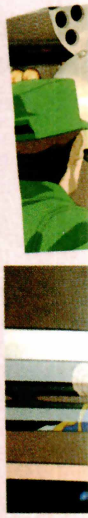
得到大幅进化的MOVE

↓→驾驶光武二式从滑槽出口潜入的樱。









通过CG与动画的结合，游戏的影像获得了崭新进化！在经过《樱大战3》、《剧场版》等不断尝试后，影像技术获得了大幅提高。在4代中玩家可以欣赏到集全系列大成于一身的高品质动画！！造型更加美丽的花组队员和光武的英姿同样不容错过！

更加华丽，更加精美 战斗场景赏心悦目！！

3代中受到一致好评的ARMS系统(Active&Realtime Machine System)在本作中同样健在！玩家要利用帝都花组队员的不同个性进行战斗！！



对敌发动攻击!!





←周围已经没有可以移动的区域，爱丽丝身陷危机之中……

穿墙完毕!





→利用瞬间移动穿越墙壁，脱离危机！

光武二式详细解说

正式名称：虎形灵子甲胄兵器 光武二式
使用目的：治安维护／对降魔战斗
开发时间：1927年2月
设计草案：李红兰／帝国华击团工厂
设计者：李红兰／帝国华击团工厂
制造：神崎重工／帝国华击团工厂
全高：2562厘米
肩高：1912厘米
干燥重量：783千克
主机关：蒸汽并用灵子机关
上
限界行动时间：10小时以上

《樱大战》之情报通信薄！ 大正指南 出张版

在前作中，玩家连续按键角色就会发动连续攻击，而且每次攻击时的台词都不相同。当然，在本作中仍将保留该系统，每次攻击均配以不同台词。游戏甚至为战斗专门准备了剧本，剧情丰富程度可见一斑。



德纳第（桐岛神奈）

刁难珂赛特的贪婪男人。樱扮演其妻子。

米里哀主教（织姬）

在故事中拯救主人公冉阿让灵魂的重要人物。

面对舞台队员们各怀思绪

决定上演《悲惨世界》之后，花组成员们反复琢磨登场人物的每一句台词和体味他们的人生，努力将其转化为自身的艺术形象。《悲惨世界》这部名作会带给她们怎样的感触呢……





←藤枝正在解说选择该剧本演出的原因。



↑作为欧洲人的莱尼将在这次的演出中大显身手。

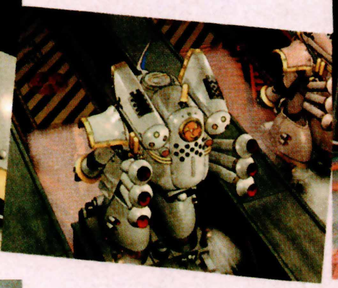
↓这是战斗指挥室中的镜头，米田所说的“那家伙”是谁呢？

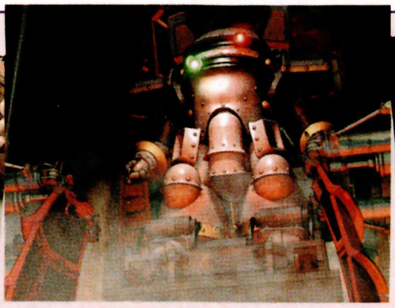


《樱大战》之情报通信薄！大正指南 出张版

在1代中，每年演出12场剧目，2代中变为每年5场，其中包括固定的4场演出和圣诞节加演的1场。可是本作中上演的戏中戏只有《悲惨世界》1场（了解原著的朋友们可以看看两者间有何区别）。这场演出和剧情的发展息息相关，主人公大神对此次演出的发挥似乎会影响到故事发展的核心……!？







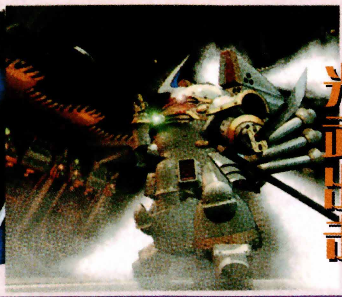


←驾驶者樱与光武的动作丝丝入扣！





↑刀柄上印出了大神一郎坚定的目光。



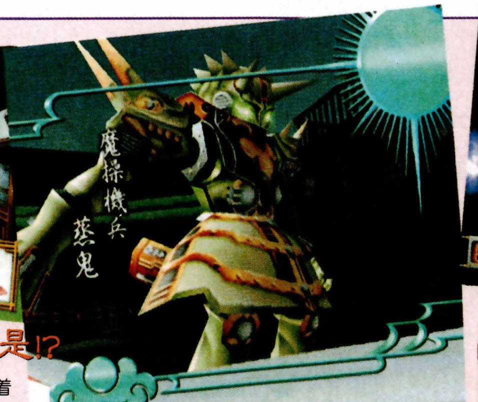
光武出击

《樱大战》之情报通信薄！大正指南 出张版

游戏中的动画几乎都是由剧场版《樱大战·活动写真》的创作人员接手制作的，因此玩家可以看到不亚于剧场版中光武出击的精彩镜头！此外，队员们的制服也和前作有所不同，其实她们的服装和剧场版中是一致的。真想早点看到角色们充满魅力的演出，可是还要耐心等待几天，利用这几天时间先把买盘的钱攒够吧！

新敌人『蒸鬼』登场！！





蒸鬼的真实身份是!?

情报证实有一群新敌人威胁着帝都，它们的名字叫做“蒸鬼”，是被某种强大灵力操纵的无人驾驶机械士兵，它们拥有统一的“破坏”意志，以集团为单位行动。现阶段已经明确了几种蒸鬼的能力，但是除此以外是否还有其它形态的蒸鬼存在呢！？

蒸鬼解说

名称：魔操机兵 蒸鬼
目的：破坏／杀戮
主机关：黄金蒸汽灵子并用机关?（不明）



必杀攻击发动了吗？

《樱大战》之情报通信薄！大正指南 出张版

“樱大战”的历史中，袭击帝都的黑之巢会、黑鬼会，以及在巴黎出现的怪人之所以企图毁灭都市，其原因是因为发达文明创造的都市毁灭了他们的生存空间。帝都内部包藏着各种各样的怨念，这次登场的敌人也许是由怨念产生的怪物……！

biohazard®
生化危机



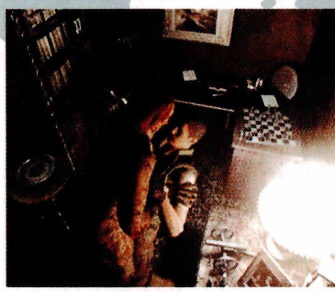


存在本身就意味着恐怖……!!勇敢地与想象中的丧尸战斗!!

采用最新技术缔造的丧尸们登场了。一边看着图片，一边体会无限的恐怖感吧！！

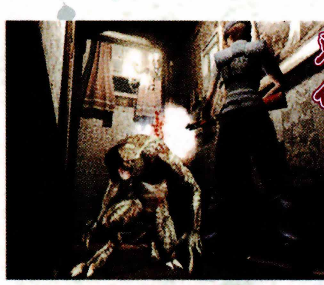
GC	厂商：CAPCOM		发售日：2002.3.22
	类型：AVG	价格：未定	监制：三上真司

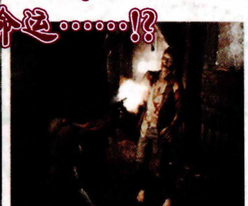
追求真实恐怖感的AVG名作《生化危机》在GAMECUBE上登场了。这次主要以威胁玩家的丧尸和怪物们为焦点，为大家作个简要的介绍。当玩家们听到怪物慢慢逼近的脚步声时，一定会心跳加速，想赶快逃跑吧。游戏中的怪物们不仅外型怪诞、丑陋，攻击方式也原始而疯狂。那么它们在本作中会有怎样的演出呢？下面本刊将分成四大类进行介绍。



↑→主人公克里斯和吉尔被丧尸层层包围，他们是否能逃出敌人的魔掌就全靠玩家的发挥了……心跳加速！

克里斯和吉尔的命运……!?





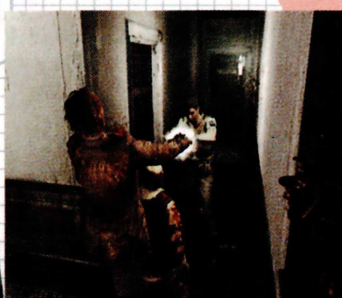
←决不能慌张，对付丧尸要冷静……

ZOMBIE【丧尸】

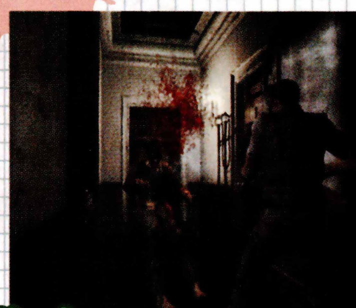
由于神秘事件，职员们感染了奇怪的病毒，大脑完全坏死，丧失了作为人类的思考能力和伦理观念，剩下的只有对吞噬人肉的渴望。他们在回廊中徘徊的脚步好像幽灵一般！





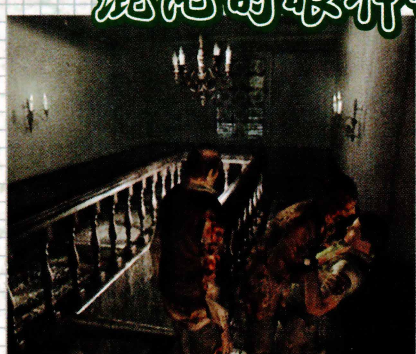


←↑丧尸并非为了打倒对手而作出攻击，觅食是他们的唯一目的，所以一定要小心。

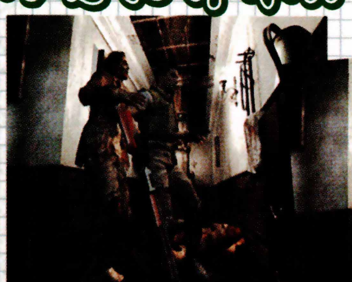


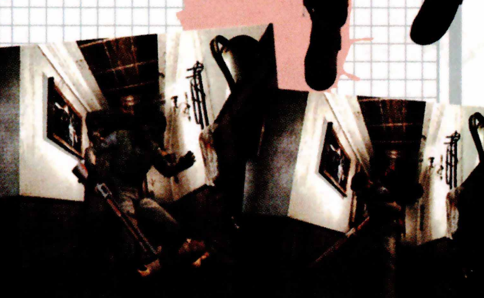
↑一定要在丧尸接近前打倒它们，选择合适的武器吧。

混沌的眼神向猎物扑来!!



→丧尸在感染源区域来回走动……





↑→被丧尸咬到前就干掉它们，千万不要被其围攻！切记！

不要活生生的成为饵食!!

CERBERUS

【丧犬】

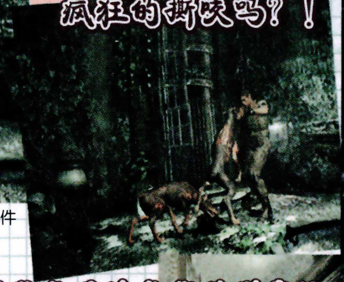
和丧尸不同，丧犬原本是经过特殊训练的军用犬。为了更有效的与敌人战斗，它们总是群体行动，盯上目标后集体扑上。由于也被病毒感染，所以无形中加强了自身的战斗能力。玩家被它们包围就大大的不妙了。



神出鬼没！玩家能应付这样疯狂的撕咬吗？！



↑一群丧犬围攻上来了！想要瞄准这样快的家伙还真不是一件容易事。看来要受伤拉！！



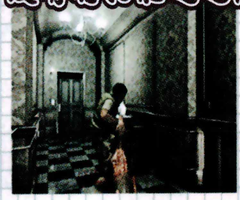


↑把握它们的行动规律，然后作出攻击。



↑丧犬突然出现赶快举枪射击吧！

没有猎物能逃过他们的利齿!!







冷静的开枪射杀

HUNTER

【猎头者】

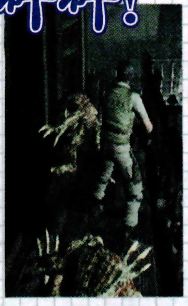
以人体为原型，组合其它生物的基因，彻头彻尾的生物武器。能力超强，绝佳的跳跃力和爆发力是其最大本钱。手上镰刀状的爪子能在一瞬间割掉猎物的脑袋。

砰砰！

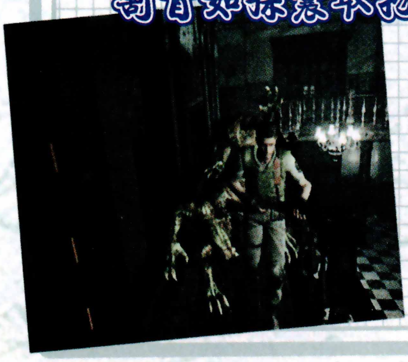


↑→本以为脱离危险了呢，没想到狩头者也跳上来了。





利爪宛如"血滴子"割首如探囊取物一般。



←如果被狩头者追赶的话，先退后也是一种战术。重新将自己置于有力的位置。



↑对手袭来之前一定要打倒它。预测对方的行动，先发制人才是关键。

CROW

【乌鸦】

在森林中栖息的乌鸦，由于啄食了被感染的尸体，因而也被奇怪的病毒所感染。它们非但不怕枪声，反而会朝着枪声飞去。一旦发现目标，便会不依不饶的连续攻击，直至猎物窒息。



→如果发现乌鸦，在行动时最好不要发出很大的声响。

借助声音袭击猎物的群体!!







SOULCALIBUR II

制作小组已经决定让前作中使用御法剑的香华参加战斗！下面让我们来看看目前的最新情报，以及与角色、故事情节有关的开发者访谈录!!

崭新冒险世界的探索者









『吾事既行则不悔』

……宫本武藏『独行道』



PROFILE

年龄：20岁
出身：明帝国／北京
身高：152cm
体重：46kg
出生：4月2日
使用武器：中华剑
武器名：无名
流派：真行山临胜寺剑法+自创
家庭成员：母亲病故，据母亲生前说父亲已去世多年

香华 Xianghua

在荒芜的世界中寻求残存希望的旅行者。





使用虚实交错独特剑法的女剑士香华。在异次元空间失去御法剑之后，她手持神秘老人赠送的宝剑，踏上了新的冒险之旅。



前作中，借α力拔挡对手剑招的特殊动作给人留下深刻印象。2代中会有怎样的变化呢？另外，她和宿敌（？）NIGHTMARE间的关系也令人关注。

Character Story

东方大国－明朝屡遭倭寇犯境，为保卫人民，恢复国家的威信，朝廷举全力搜寻相传为英雄之剑的魂之利刃，但是连续三次派出的搜索队均未带回捷报。第一、二两队一去不返，就连由御林军精英组成的第三队也没能查到英雄之剑的下落……

香华也是第三搜索队的成员之一。她出生于军人世家，剑法传自亡母。母亲病故之后，香华仍然勤修剑法，终于得到了皇帝的赏识，被任命为大内侍卫……最近，由于魂之利刃的搜索任务失败，皇帝大为恼怒，一气之下解除了香华大内侍卫的职务……

然而，早在四年之前，香华就亲眼目睹过魂之利刃。传说中的英雄之剑，其实是一把不断吞噬人类魂魄的魔剑。为了不让自己的国家受到邪剑的诅咒，她最终没有将魂之利刃带回祖国，并暗下誓言要将邪恶铲除。

于是，香华与旅途中的伙伴KIRIKU共同向魂之利刃发起了挑战，在烈焰纷飞的异次元空间中，两人成功地消灭了魔剑。但是在战斗中以奇异的力量保护香华的母亲的遗剑，却消失在了异次元的虚空之中。

「用自己的力量开辟命运之路」

尽管母亲的遗物丢失了，但是她的遗言却永远铭记在香华的心中。她确信自己做出了正确的选择。

一天，皇帝突然下令向国内的一座边境城市发动了进攻。虽然朝廷对外宣称的原因是太守图谋造反，但是事情的真相并非如此。

不久前，东厂密探获得了确切的情报：一名曾经参加第二搜索队的男子得到了英雄之剑，但是却逗留在边塞，毫无向皇帝复命之意。朝廷虽然派出了使者，可持剑者不仅不接圣旨，太守也拒绝交出此人。为此，朝廷派遣大军前去围剿，虽然最终攻下了城池，但是仍未发现传说中的魂之利刃。

皇帝再次召见香华，派遣她前往化为废墟的边城。原因只有一个，因为香华是曾经接触魂之利刃最近的人，从堆积如山的瓦砾中寻找魂之利刃需要她的经验和智慧。

香华内心后悔万分，如果当初禀明真相，告诉皇帝魂之利刃早已被自己消灭，决不可能出现在那座边境城市之中的话，也许就不会发生这次的战争了……怀着沉重的心情，香华到战场的废墟中。但是从极少数的幸存者的证词和支离破碎的记录中，香华发现，这里确实曾经存在过酷似魂之利刃碎片的物质。

如果那真的是魂之利刃碎片的话，一定会有人察觉它的邪气。基于这种假设，那么持剑者对是否应该把它进献给皇帝感到犹豫不决也完全可以理解。从推测出的碎片的大小来看，太守不可能因为企图占为己有而把它藏在身边。那么，碎片究竟是否属于那把不祥的邪剑呢……？

魂之利刃本该早已被自己毁灭，可是现在，也许它还会再次引起灾难……！

如果这些推测属实的话，那就必须尽快找出碎片，将它彻底毁灭！这是自己不可推卸的责任，如果上次能够斩草除根，今天也就不会给这么多的人带来不幸，香华下定决心，当晚，他抛开了朝廷委派的任务……



我们就今后的展望对开发负责人世取山进行了采访！

据说《灵魂能力2》的发售日再次推迟，您能透露一下游戏的具体发售时间吗？请您对所有读者和玩家说几句话，毕竟大家对您的观点非常关注。

世取山：关于销售日程安排，公司正在进行调整，因此我现在还不能给大家一个明确的答复，非常抱歉。我深切地感受到各位玩家对我们寄予了很高的期望，为了不辜负大家的期望，我们将发售日期后延了一些，从而进一步提高游戏的品质。还是请大家再耐心等待一段时间吧。

不久前发表了世嘉和NAMCO在街机部门进行合作的消息，而且发售时间变更了，有人推测《灵魂力量2》将采用类似VF.NET系统，是这样吗？

世取山：我们与世嘉在街机方面的合作已经展开了，但是双方并没有谈及关于在《灵魂力量2》中使用VF.NET的问题。最多也就是"要是那样就好了"之类的闲聊话题而已，目前还没有什么具体的行动，所以大家听到的只是谣传。但是经后我们会考虑推出加载类似VF.NET的游戏。



发售日定在春季以后！请再耐心等待一阵吧!!

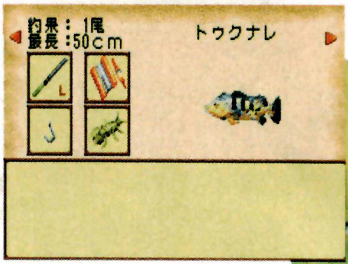
非常遗憾，《灵魂力量2》的发售延期了。不过既然是为了提高游戏质量才延长了开发和测试时间，玩家也就应该理解了，最后让我们一起祝愿本作能够尽快推出，并在街机厅中再次掀起刀剑格斗的热潮吧！

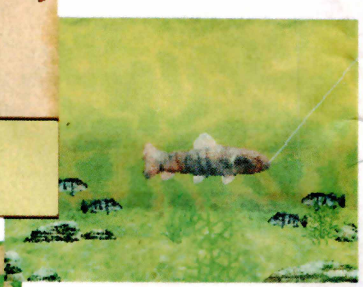
无双报道

川の垂钓5 ~不思议之森~

主人公因为迷路而误闯神秘的异世界。据说有一个神奇的精灵，居住在位于这个世界中心的森林里的池塘之中，假如有人钓到它就能够实现自己的愿望。

GBA	厂商：VICTOR	发售日：2002.3.8	
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——









利用垂钓拯救世界!

通过钓鱼培养主人公的RPG“川之精灵垂钓”系列最新作终于登场了！这次，玩家要钓的是那些因为触怒了上帝而被变成鱼的人，同时还要帮助他们恢复原形。

最新作中钓鱼的部分得到了强化，在颇具立体感的水中场景里，玩家可以体会到跟鱼进行较量时惊心动魄的感觉。在各种区域里钓鱼，可以培养主人公的能力，然后再向精灵做而出挑战。



主人公 水母溪太

在“精灵沼泽”钓鱼时，不慎陷入沼泽而被召唤到异世界的少年。他的命运会如何呢?



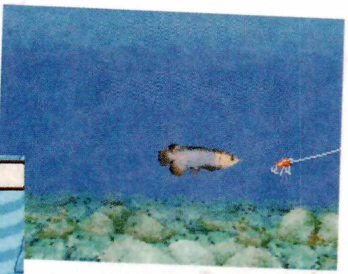
←↓鱼的动作很灵活，简直让人无法相信这是便携机的游戏！把上窜下跳拼命挣扎的鱼钓上岸吧！



充满迫力的钓鱼场面

备齐各种鱼具!!





←↑游戏里提供了钓鱼竿、线轮、鱼饵、钓钩等丰富多彩的鱼具，并需要根据不同的鱼来进行选择。在道具店可以购买到鱼具和鱼饵等，当然，好的鱼具价格也是很昂贵的。

升级之后能够钓到更大的鱼



↑→要钓大鱼需要充足的体力（HP）和力量。



拯救被诅咒而变成鱼的人们 全靠你垂钓的本领

一天，拥有感应上帝之声能力的巫师兄弟，在奇异森林的池塘边举行精灵垂钓仪式。但是，这一天正好是禁止钓鱼和狩猎的日子。上帝因此大发雷霆，把倒映在水面的人们全都变成了鱼。而让人们恢复原形的关键，似乎这就掌握在被召唤到这个世界的神秘少年——水母溪太手中……

这个世界到底怎么了!?





↑→由于触怒了上帝，城市和村落里人丁稀落。主人公每次钓鱼归来，居民都会有所增加。

多多钓鱼帮助村民恢复原形



→钓上来的是道具店的老板，可以买道具了。



在各个地区钓鱼吧!!

游戏中的部分地点介绍

<主雾村>主人公最先到达的气候温和的村庄。大部分村民都被变成了鱼。

<欧布恩王国>一年四季烈日炎炎的国家。可以钓到巨骨舌鱼和银异耳鱼等古代鱼种。

<黄金公园>渔业发达的寒冷之地。栖息着大马哈鱼、北方派克鱼等品种繁多的鱼类。

<椰树村>大部分男子都被变成了鱼的热带村落。可以钓到大鲇鱼和邦伽修斯鱼等。

开发状况 主人公为解开诅咒之谜，在异世界中跨越艰难险阻，继续着钓鱼的旅程。为实现3月发售正在全力制作，目前开发进度80%。



用手机"DSHOT"召唤电兽成为你的伙伴！在各种各样的地方与电兽战斗，努力和它们交朋友，并获得它们的电话号码！！



GBA	厂商：スマイル软件	发售日：2002年4月
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

用手机召唤「电兽」现身吧！

以率领被称之为“电兽”的妖怪进行战斗为内容的RPG——“携带电兽TELEFANG”的续集终于登场了。故事的舞台设定在前作10年后的世界。主人公为了寻找下落不明的父亲，闯入了电兽所居住的“电兽界”。

本作里登场的电兽，除前作中较受欢迎的几种之外，几乎全部焕然一新。游戏增加了对电兽的“改造进化”，和由多个电兽发动的“合体技”等新要素。此外，用来召唤电兽的手机“DSHOT”也追加了新功能！！

熟练掌握DSHOT技巧



新机能“D模式”

主人公拥有一部代号为DSHOT的手机。DSHOT最多可以记录200个电兽的电话号码。在战斗中只要拨打电话，电兽就会赶来帮助主人公。此外，这部手机可以接收电兽发来的电子邮件，并且可以设置来电音乐铃声。不仅如此，本作中还搭载了新功能“D模式”。使用“D模式”可以得到游戏的提示，并获得关于所在地能够得到的道具和出现的电兽的情报等等！

战斗流程



←↓如果不想和敌人战斗，可以避开地图上的电兽。

主人公一接触到地图上的电兽，就会进入战斗。用电话召唤出已成为同伴的电兽，让它们与敌人作战。另外，玩家能够召唤的电兽会根据战斗场所和电波信号强弱的不同随时发生变化。

在地图上与敌人遭遇！



↓调查敌方电兽的属性，召唤与其属性相克的电兽参战，使战斗对自己更为有利。

召唤电兽





莱克斯

↑主人公最初遇到的电兽，最讨厌别人叫它胆小鬼。

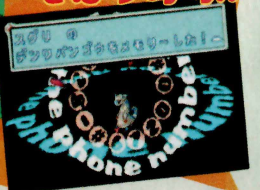
开始战斗！



↑→游戏者也可使用道具辅助作战，注意图片。

你能够得到电话号码吗!?





↑→战斗结束后，有些电兽会告诉主人公电话号码！

你选择『力量』还是『速度』？

与前作一样，游戏将同时发售“力量篇”和“速度篇”两个版本。两个版本中主人公的对手召唤出的电兽是不同的。此外，DSHOT的外观、发生的事件等也有所不同，而有些电兽只出现在其中的一个版本里。因此，想集齐电兽的玩家就一定要购入两个版本了。

获得闪光的天线！

在第一版发售的产品中附送了专用天线，如果把它接在GBA的通信端子接口上，DSHOT接发信号时天线就会闪闪发光，非常漂亮！



初回限定

电兽会不断进化！

电兽升级后将会不断进化，不仅外观发生变化，能力也会得到提高。而且，与前作一样，玩家也可以通过改造电兽使其获得进化。通过在电兽体内装配道具和机械零件，实现人工进化。改造之后，电兽的属性也会发生变化。



会产生何种进化?!

开发状况 开发进度40%。第一版将附送增强游戏临场感的"超级强力天线"！漫画连载也已开始。

新作游戏直击



小精灵世界

GC	厂商：NAMCO	发售日：2002.3.7
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

NAMCO元老级的招牌形象终于登陆GC了，这也是“小精灵”系列第一款真三维动作游戏。如果您玩过NAMCO为纪念小精灵形象而制作的两款PS系列游戏的话，应该可以明显发现该游戏有向解谜类型方向发展的趋势，本作也不例外。游戏画面自然干净，玩起来趣味性十足，风格非常适合于GC低年龄群体的口味。还是期待本作能够尽早发售吧！

招牌动作游戏驾临GC！

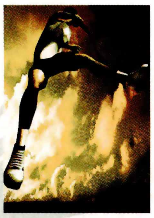


在更广阔的地图上，小精灵更有灵气了！

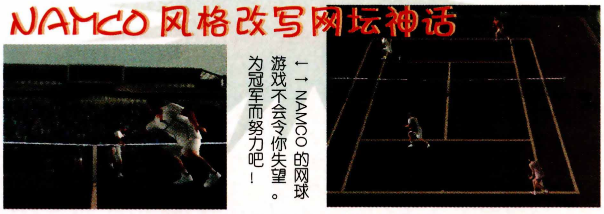
SMASH COURT · PRO TOURNAMENT

PS2	厂商：NAMCO	发售日：2002.2.7
	类型：SPG	价格：6800日元	其他：——

看到“VR网球”的热销，不少厂商都开发了类似作品，老牌游戏厂商NAMCO自然不甘人后。从本作名称上看，应该是在PS上风行一时的“扣杀球场”续作，不过却不再是卡通风格。游戏中可以操作许多网坛著名选手在球场撕杀，PS2的强劲性能将球场的气氛营造的出神入化。要是网球迷就绝对不要错过！



NAMCO风格改写网坛神话



←↑NAMCO的网球游戏不会令你失望。为冠军而努力吧！

勇者斗恶龙 怪兽篇 1·2

PS	厂商：ENIX	发售日：2002年春
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

ENIX为GB打造的人气RPG系列“DQ怪兽篇”，现在终于宣布转战PS，并将于春季发售。也许是因为“DQ4”销量高奏凯歌，令ENIX下了这样的决心趁热推出。PS版中将会把GB上热卖的1＆2，同收一张碟内，对于喜欢DQ的朋友就实在不应错过了。另外，ENIX利用PS的强劲机能将画面大幅提升，但系统方面还会遵循GB版本，不仅可以捕捉怪兽，更可以对其进行培养，创造全新怪兽品种并一起冒险。



↓画面仍旧是二维，但看起来比GB版养眼多了。

↑游戏的精髓仍旧是抓住怪兽，并不断培养！

炸弹人MAX2（红·蓝）

GBA	厂商：HUDSON	发售日：2002.2.7
	类型：ACT	价格：4800日元	对应：对战线

继RPG版“炸弹人故事”后，正统的“炸弹人”系列即将登陆GBA。本作将分为两个不同名称的版本发售，这点应该是从“口袋妖怪”那里学来的。虽然新作在情节方面有所弱化，但同历代炸弹人的水平相比，本作水准绝对不低。尤其是在充分利用GBA的通讯机能后，玩家必然会从中玩到更多有趣的内容。



↑HUDSON的招牌炸弹游戏也分成两个版本发售。

被炸死了就不是炸弹人



鼠国争雄

XB	厂商：MICROSOFT	发售日：2002.2.22
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

使用FAR SHANING技术，决心彻底实现XBOX机能最强细腻感觉的游戏。在游戏过程中，玩家可以分为移动、探索以及战斗三个模式。以小老鼠的视点观察室内的情况，寻找入侵自己地盘的外来老鼠，再进行战斗扫清外来者，游戏的基本构架就是这样。当然，在游戏的探索过程中还会加入一些解迷的成分。

探索鼠儿的世界



↑→家有一群鼠小弟！

↑XB强大的机能，可以让你看到一只只“纤毛毕现”的小老鼠。

战斧 GOLDEN AXE

WSC	厂商：SEGA		发售日：2002.2.28
	类型：ACT	价格：4800日元	对应：对战线

SEGA突然宣布为WSC制作“战斧”的时候，编者还有些不相信，毕竟这部历史名作还是在GBA上推出显得更为明智，也更有利可图，但SEGA偏偏要在这台现在已乏人问津的掌机上留下自己的足迹。从图片上我们可以看出游戏非常忠实于原作，而且美式风格依旧非常浓厚，不过双人作战的魅力恐怕无法体验到了。无论如何，如此经典的动作游戏重新推出，实在让人感动。


↑还保留有骑上恐龙作战的设定，这回还能把敌人烧成焦炭吗？


↑可惜不能与好友并肩战斗。



星际火狐·恐龙星球

GC	厂商：NINTENDO		发售日：2002年春
	类型：A·AVG	价格：未定	其他：——

“星际火狐”是曾在SFC和N64上大受好评的3D射击游戏。这回我们的FOX将重披战袍，以动作AVG的身份重新登陆到GC上。本作的舞台是一个由恐龙支配，被称为恐龙星球的小行星。玩家必须操纵主人公弗克斯在全3D的世界探索，与四处徘徊的恐龙战斗。在地图探索方面，玩家可以随意用放大镜对物体进行局部放大！有机会一定要好好看看粗糙的恐龙皮，还有千万别被美丽的景色迷花了眼哟！





铁拳4

PS2	厂商：NAMCO		发售日：2002.3.28
	类型：FTG	价格：6800日元	其他：——

面对“VF4”带来的强大压力，“TK4”的制作小组对本次移植自然是全力以赴。游戏不仅将街机版完全移植，而且还照例增加了每个角色的CG动画以及隐藏人物。另外，在PS版3代中堂堂登场并引发话题的闯关模式，这回也会完全翻新制作，爽快感十足。不过据悉，游戏中还会有更多惊喜的内容，实在是令人期待至极。







克罗诺亚沙滩排球 最强队伍决定战！

PS	厂商：NAMCO		发售日：2002年春
	类型：SPG	价格：未定	对应：4人分插

这段时间NAMCO很热中于将自家招牌游戏改编，如刚公布不久的“传说方块”，现在又轮到“风之克罗诺亚”了。从动作游戏变更为体育游戏，原作中的热门人物会全部登场并且对应4分插，可以进行多人对战。从下面这些公布的游戏画面可以看出，游戏的玩法是2对2的排球比赛。除了可以多人参与外，还可以用一只手柄操作己方两名队员，但目前具体的操作方法还不得而知。







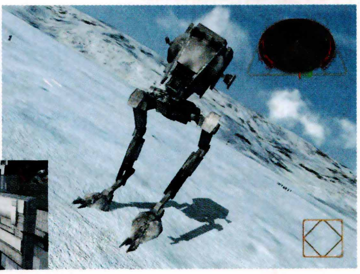
↑↓NAMCO的著名角色齐聚本作，可以四人同时作战。

星球大战II——罗格中队

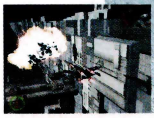
GC	厂商：LUCASARTS		发售日：2002.3.22
	类型：STG	价格：6800日元	其他：——

卢卡斯的招牌系列历代都在任天堂主机上扎根，GC当然也不例外。本次利用GC的强大机能，将在太空中的作战表现得非常完美，先前美版发售时，美国媒体都给予其极高评价。身为射击游戏，本作不仅完全再现电影中的激烈场面，而且速度感极强。游戏有多种视点可供选择，逼真的气氛绝不逊于电影。





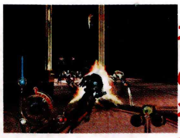
→画面效果的逼真令人惊叹，堪称星战系列的最高杰作。

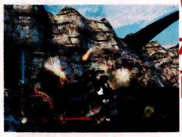


武装女神

XB	厂商：SEGA/SMILEBIT		发售日：2002.3.21
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：Dolby 5.1ch

充满未来感的动作射击游戏，利用XB的强大性能将游戏效果发挥到了极至！玩家需要在偌大的真三维场景中与异形生物周旋，画面充满了火药味。游戏的节奏非常快，对操作者的反应是一大考验。另外，本作的欧美味道过浓，这可能成为该游戏在日本销售上的绊脚石。





超华丽的画面 挑战视觉极限


↑飞龙小组的会心作必将令你体验到XBOX机能的强大，速度感和操作感绝对一流！

游戏古玩街

Rare Show House

淘金者之圣地
发烧友的乐园





心跳回忆2限定版

PS游戏软件

厂商	KONAMI
类型	SLG
发售日	99/11/25
稀有指数	★★★★★

ときめきメモリアル2

TOKIMEKI MEMORIAL2







心跳回忆2在国内推出时正赶上PS游戏D版的高潮，当时5CD的游戏是非常罕见的。加上价格的因素使这个游戏没有像她的前辈一样在国内形成气候。不过这并不影响她的优秀程度。从系统到音乐都在前作的基础上得到了发展。尤其是本作的音乐似乎比前作更加动听。这套国内非常少见的心跳回忆2限定版中的那两套限定CD可是让FANS眼馋的好东西。另外，同捆的粉红色透明POCKETSTATION也相当可爱和实用。对于心跳迷来说，这可是入手超困难的东西哦。

永恒传说限定版

PS游戏软件

厂商	NAMCO
类型	RPG
发售日	2K/11/30
稀有指数	★★★★★



“TALES”系列是凭着宏大的世界观，流畅的剧情和新颖的战斗系统深受玩家所喜爱。“永恒传说”作为第三作仍继承该系列的一贯作风，CG背景、3D地图、2D角色，也许这种朴素的作风就是玩家所一直推崇的吧。这款“永恒传说”堪称为系列最强作一点也不过分。游戏中处处穿插着CG，每个角色都有自己的故事，使游戏结构更加丰富。另外隐藏要素极多也是本作的特点。最值得一提的是，系列独特的战斗系统这次又进一步得到升级，手感更接近格斗游戏了。新加入了前冲，使战斗更为畅快，L2、R2的利用也更加方便了特技的使用。

限定版“永恒传说”的实用性与珍藏性不分伯仲。



恶魔城64

N64游戏卡

厂商	KONAMI
类型	ACT
发售日	99/3/11
稀有指数	★★★★



全Polygon的三维动作游戏，视觉冲击感绝对超越本系列以往的任何作品。虽说本作来了个历史性的大逆转，但是游戏性丝毫不减，恐怖气氛和游戏难度均大幅提升。关卡与障碍的设计完全体现3D特点，决不是为了3D而3D，这要感谢N64的机能。限于国内拥有N64机的玩家少而又少，所以能够真正领略这款品质优秀的游戏实在不易，建议大家收藏。



征稿启示 凡藏有与game有关的“古玩”的读者均可投稿，稿件应包括：详尽的文字说明(只供欣赏不欲出售的请注明为非卖品)，彩色特写照片，信封上请注明“古玩街”栏目，以及详细的联系地址。

本期栏目得到北京佳人游戏专卖店协力支持，特此感谢。

馬

年首月独家推出
动作 格斗至尊版

火爆
上市

适用于 GBA 和 GBC 两种机型



蛰伏已久的超级
“动作版”
超级机器人大战 X
终于“闪亮登场”
它将以清晰的画面
逼真的音效
震撼着每一位玩家
敬请您时刻关注

彩色 SLG
中文版



新年伊始新力作
“七龙珠 .2002 格斗”
彩色 中文版
它将带着不可一世的气焰
直闯您的股掌之中
有伯乐慧眼的您
定能相中这匹千里马

广东步步达科技电子有限公司

版权所有 翻版必究

Tel: 0757-5934381 Fax: 0757-5966524
E-MAIL: nhhegu@pub.nanhai.net.cn
邮购热线： 0757—5966544 联系人：李小姐

欢迎加盟合作游戏软件开发



ISSN 1006-5032
03>
9 771006 503000
邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP 定价：8.40元